25 STRON NOWOŚCI

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 5,80 PLN

INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

21

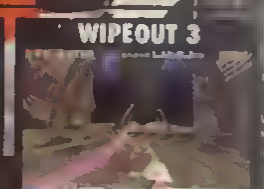
POJĘCIE PONAD 100 SŁOWNICZEK GRACZA

OPISY

GEX 3
LEGEND OF LEGAIA
GUARDIAN'S CRUSADE

RECENZJE

KKND
MONACO GP
OMEGA BOOST
BUST A MOVE 2
TRICKY SLIDERS



PRZEGLĄD PSX'OWYCH CIUCHÓW ✪ 40 WINKS ✪ LEGO RACER ✪ HONDA CASTROL SUPERBIKE ✪ TOMORROW NEVER DIES
GEX LONDON ✪ PRZEGLĄD POLSKICH STRON WWW ✪ CROC 2 ✪ DRIVER

ISSN1429-[illegible] 340898

PSX EXTREME

ROK III Numer 5/99 (21)

Wydawca:
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Bolesława 66/110, 40-057 Katowice
tel./fax (0-32) 59 59 90, w. 308
tel./fax (0-32) 300 92 15, w. 320
tel./fax (0-48) 203 77 61, w. 320-

Redaktor Naczelny:
Przemysław Gwiazdowski (Mr. Ścierа)
tel. kom. (0-601) 41 80 31

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Cieśla (Alx)
tel. kom. (0-601) 44 09 61

Współpracują:
Mateusz Bednarski (Matt)
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Andrzej Chwaliz (Jaybird)
Artur Dayrmak (Kid Gyrmaster)
Piotr Figlarowicz (Piotrus)
Mirosław Gaska (Garwas)
Łukasz Kwiatkowski (Elvis)
Norbert Kwiatkowski (Norky)
Tomasz Kozlak (HIV)
Bartek Marowski (Kujon)
Artur Salwarowski (Mutil)
Tomasz Skrzek (Skor)
Piotr Stanicki (ACE)
Marianna Kaczan (Wiewiórka)
Maciej Sulecki (Sulkens)
Marcin Tyller (Mysiorg)
Maciej Zmuda-Adamski (Yuki)

Opracowanie graficzne:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Gwiazdowski

Korekta:
Tomasz Kozlak (HIV)
tel. kom. (0-601) 12 72 82

Redaktor techniczny:
Wojciech Cieśla (Alx)

Skład, łamanie i przygotowanie do druku:
ABICOM - Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-602) 76 28 76
e-mail: abicom@sklad.onet.pl
&
Mariusz Wawrzyk (Suli)

Dział prenumeraty:
Mateusz Bednarski (Matt)
wszelkie uwagi dotyczące prenumeraty i numerów archiwalnych przyjmowane są pod numerem telefonu (0-32) 59 59 90, w. 308 w godzinach 15.00-16.00

Druk:
Prasowa S.A.
ul. Górna 21, 25-416 Kielce

Dział reklamy:
Sebastian Kaldan
tel. kom. (0-602) 60 84 38

Konto bankowe:
Bank Śląski VII o/Katowice
10901214-2200055045

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, rozpowszechniane, tłumaczone, ani zamieszczane do formy elektronicznej, czy też umieszczane przez nabywcę, bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca nadesłanych nie zamówionych przez siebie prac redakcyjnych i zastrzega sobie prawo do skracania i poprawiania nadesłanych tekstów. Wszelkie znaki towarowe i handlowe są zastrzeżonymi prawnie znakami ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Ceny znaków zostały podane w cenach detalicznych.

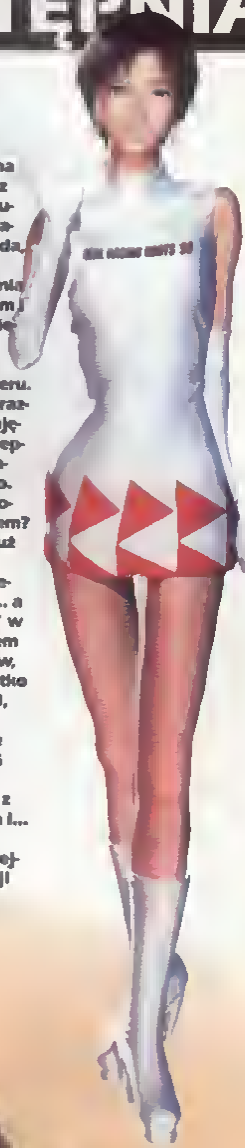
WSTĘPNIAK

JOŁ!

Teraz już wiem, że takich żartów prima aprilisowych nie można pociskać. Ludziska, czy Wy naprawdę łyknęliście kit z dwutygodnikiem? Nie dosyć, że przez cały miesiąc musieliśmy odbierać telefony z niedorzecznymi pytaniami, na Internecie (IRC) ściemniać ekipę jak tylko się da, to na dodatek nasłuchałem się narzekań od Matiego (prenumeratą), którego ludzie zwyzywali za opóźnienia w dostawie nowego numeru. Dlatego ogłaszam wszem i wobec, że TO BYŁ ŻART! Na ironię losu jedyny w ubiegłym miesiącu. To tyle.

Przynudzam dalej, tym razem o zawartości tego numeru. "Wnętrzności" są jak zwykle w języku polskim, a obrazki kolorowe (to się nazywa trucie o niczym w celu zajęcia miejsca). Dobra, powiem otwarcie: nie mam koncepcji na 'Wstępniak', a na dodatek wszyscy mnie rozpraszają. Mam totalne zagęszczenie i kończy mi się piwo. Mam przed sobą rozpiskę - i co widzę? 25 stron 'Co Nowego?'. Chyba kogoś pogięło... Czy ja to zatwierdzałem? No i ten słowniczek HIV'a, dzięki któremu podobno już wszystko będzie jasne. Chyba warto przeczytać, bo Oszołom jest z niego dumny jak paw. Dalej, dwa przeglądy - czyli o jeden za dużo. Może być. 'Hyde Park'.... a tutaj komiks. Nie, nie mogę na to patrzeć. Ten "ktoś" w czerwonej sukience to nie ja... O, 'Recenzje'... Całkiem ich sporo, bo prawie trzy dyszki. Nie ma tu szlagierów, ale znajdzie się kilka pozycji godnych uwagi. Wszystko wraca do normy. 'Wsparcie'. Co my tu mamy...? GEX 3, opis którego jeszcze teraz Oszołom HIV dokańcza w pokoju za ścianą i piekli się nieprzeciętnie (nie może czegoś tam przejść). LEGEND OF LEGAIA - ten eRPeG spędzał sen z powiek Ajowi, który jednak nie dał za wygraną i go skończył. Teraz już z górki - 'Listy' wraz z rozwiązaniem konkursu zdjęciowego, 'Testy', okładka i... finito. Do przeczytania za miesiąc... Coś krótki ten wstępniak. A może by tak jakiś screen dla zajęcia miejsca...? To jest myśl! Macie tu laseczkę z RR4 - z okazji pojawienia się wersji PAL (patrzcie na te nogi, wow!). Godzina 2:15. Spadam do domu. Wybaczcie. Nawet zg(Red.) niekiedy sypia...

Mr. Ścierа



NASZ E-MAIL: EXTREME@WEBMEDIA.PL

Twórcy GRAN wszyst wzoro geon, który dziuch potwo sposób

Ocen
Info
Zalet
Info
Ocen

GRAF
OZWI

Pią

NASZA OKŁADKA

SPIS TREŚCI

AKTUALNOŚCI ▶str. 6

CO NOWEGO? 6

PRZEGLĄD ▶str. 31

Porównanie gier danego gatunku

DEATHMATCHE
PLATFORMÓWKI

RECENZJE ▶str. 36

Nasi redaktorzy testują

SXTREME 64
ASTERIX 57
ACTUA HOCKEY 2 48
BATTLE SPORT 64
BLOOD LINES 65
BUST A MOVE 2: DHM 36
BUST-A-MOVE '99 61
DIVIDE 48
DREAMS TO REALITY 62
HUGO 2 65
KKND 40
KING OF FIGHTERS '98 55
LAST BLADE 52
LEGEND OF LEGAIA 44
MEGA MAN LEGENDS 59
MEGA MAN X4 51
MONACO GP2 46
MONSTER SEED 60
NBA IN THE ZONE 3 54
OMEGA BOOST 58
PEPSIMAN 45
PRO 18 WORLD TOUR GOLF 52
RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR 47
RISING ZAN 51
SPORT CAR GT 56
TRICKY SLIDERS 42
UEFA SOCCER 50
WING OVER 2 55
YO YO'S PUZZLE PARK 60

WSKAZÓWKI ▶str. 66

Podpowiedzi do gier

ARMY MEN 3D 74
ASTERIX 73
BUST A MOVE 2 66
GEX 3: DCG 67
GUARDIAN'S CRUSADE 78
LEGEND OF LEGAIA 80
NEED FOR SPEED 4 (DODATEK) 75
SYPHON FILTER (DODATEK) 75
TIPS & TRICKS 86

TESTY ▶str. 96

Wnikliwe testy nowych peryferii do PSX

JOYPAD CYBER SHOCK 96
JOYPAD PSX 1 JOYPAD 96
PISTOLET PREDATOR 2 98
PISTOLET PROTECTOR 2 98

LISTY ▶str. 91

KĄCIK TEKKEN 5 94
KĄCIK WYŚCIGOWY 95
SKRZYNKA 91

BUST A MOVE 2

Druga część znakomitej potańcówy nie zawiodła. Pomimo nielicznych zmian gra mocno wciąga, a to za sprawą wyśmienitej aprawy audiowizualnej i wysokiej rajcowności.

KKND

Konwersja z PC popularnego niegdyś RTS-a, który ganiony był za zbyt dużą miłkę, a za mało strategii. Naszym recenzentom [illegible] do gustu...

TRICKY SLIDERS

CAPCOM uderza, tym razem dość niekonwencjonalnie, bo snowboardem. Tytuł ten zadowolić potrafi amatorów wykonywania trików oraz prawdziwych zjazdowców, szukających w grach ostrego speedu.

OMEGA BOOST

Twórcy kultowych wyścigów samochodowych GRAN TURISMO, firma POLYGONY, zaskoczyła wszystkich bardzo udaną strzelaniną kosmiczną wzorowaną po części na segowskim Panzer Dragoon. Kierujemy latającym robotem (mechem), który w przestrzeni kosmicznej robi niesłą rozpierduchę, walcząc z hordami latających statków i potworów. OB to jedna z tych gier, których nie sposób pokazać na screenach. W to trzeba zagrać.

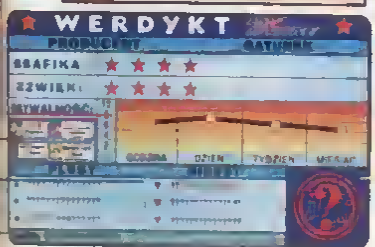
LEGEND OF LEGAIA

Kolejna gra twórców znakomitego WILD ARMS, w której bardzo innowacyjny jest system walki, nawiązujący bezpośrednio do bijatyk. Dla jednych jest to zaletą, dla innych wadą.

MONACO GP2

Nareszcie ktoś przerwał monopol PSYGNOSIS na rynku wyścigów F1. Trzeba przyznać, że firmie UBI SOFT całkiem niesłe to wyszło, chociaż nie do końca...

Ocena ogólna uwydatniona kolorem
Info dotyczące premiery gry itp.
Zalety i wady oceniania gry
Info dotyczące obsługi peryferii i ilości graczy
Ocena grywalności w przedziale czasowym
— w trybie ONE or TWO PLAYER
— w trybie MULTIPLAYER



NASZ E-MAIL: EXTREME@WERMEDIA.PL

CO NOWEGO?

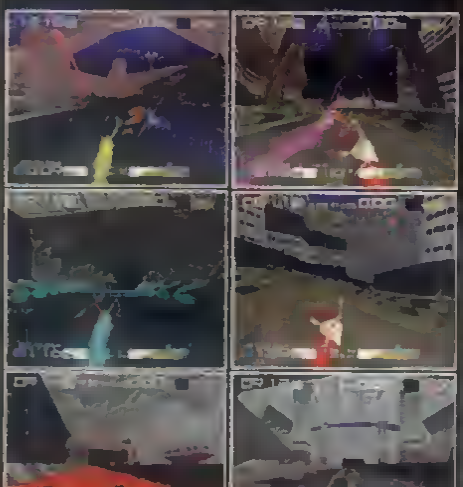
Ilość zapowiedzi nowych gier przeszła chyba najśmielsze oczekiwania. Z tego powodu zmuszeni byliśmy do zwiększenia liczby stron działu Co Nowego, co chyba nie powinno nikogo zasmucić. Sytuacja ta jest o tyle dziwna, że ostatnimi czasy dało się zauważyć powolne zamieranie rynku PSX, o czym przy obecnym stanie rzeczy można na rok zapomnieć. PSX owcy nie martwie się! Gier jest dużo. Za miesiąc mega relacja z E3. Oj, będzie się działo!

CO NOWEGO

WIPEOUT 3 pierwsze screeny

Dla mnie to jest święta - grupa DESIGNERS REPUBLIC już drugi przymierza się do wypuszczenia hardcorowych wyścigów pt. WIPEOUT! To już było wiadomo od pewnego czasu, ale teraz dane nam jest ponieść swoje oczy i zobaczyć pierwsze screeny, które, jeśli mam być szczery, nie wyglądają zabójczo - a powinny. Co do samej gry, to po pierwsze będzie można w końcu jednocześnie na Split Screenie we dwoje jednocześnie, co do tychczas wymagało kabla linkującego. Teraz dzięki sieciowemu kabelkowi będzie można grać we czterech!!! Ciekawostką stanowi na pewno nowy tryb Battle, polegający w głównej mierze na używaniu broni i wykańczaniu rywali - to coś dla wielbicieli Deathmatchów. Grafika ma być jeszcze lepsza, a to głównie za sprawą wyższej rozdzielczości i lepszego light-sourcingu. Fizyka ma być ulepszona dzięki kompletnie nowych kołach, co jest mało zrozumiałe, ale nie ma co narzekać - zawsze było ich mniej niż dobrze, a gra i tak rządziła. Do tego wszystkiego dochodzą nowe gatunki uderzenia, ze czymś więcej zmodyfikowanego - podziałowego na ofensywne i defensywne. Gra ma być jeszcze szybsza dzięki specjalnej klapce z napisem hyperthrust, co według zapewnień producentów nie wpłynie na zwiększenie stopnia trudności. Programiści tworzonej gry starali się pójść na kompromis i zadowolić zarówno zwolenników serii, jak i szerokie grono "zielonych pierwszy" - kolejne etapy w grze nie będą więc się z sobą specjalnie pokrywały tematycznie i większym spadem. Muzyka, która w tym wypadku jest jedną z najważniejszych elementów zabawy tworzy DJ Sasha i jeśli coś słyszał, osobiście uważa mu to coś, dzięki czemu będzie śpiewał jak Celine Dion. Mam nadzieję, że to przesada i teraz wszystko poprawia. Te, gdzie nie będzie dobrze, to wiesz co Cię czeka!

Pełna wersja gry trafi na sklepowe półki w okolicach listopada, ale programiści przygotowują wczesną alfę na targi E3.



Bez wątpienia najważniejszym wydarzeniem ostatnich miesięcy były kolejne targi gier wideo - **TOKYO GAME SHOW '99 SPRING** które odbyły się w dniach 19-21 marca 1999 roku, oczywiście w stolicy Japonii. Podobnie jak pół roku temu (przypomnijmy, że TGS odbywa się dwa razy do roku), była to niezwykle duża udana impreza, na której, niestety znowu nas zabrakło. Wysłaliśmy tam wprawdzie naszego reprezentanta czyli tajemniczą Japonkę Bellbee, ale od tego momentu słuch o niej zaginął. W związku z tym po raz kolejny ja przygotowałem dla Was malutki raporcik z tej imprezy wyłącznie na podstawie materiałów prasowych i internetowych, ale już w październiku i ja raczej sobie nie odpuszczę i na TGS '99 AUTUMN wybiorę się osobiście. Tymczasem już za miesiąc przeczytacie gorącą relację z największych targów gier komputerowych w USA, czyli E3, na które to wybieramy się ponownie wspólnie z Ayem. Tam to dopiero będzie się działo, ale o tym w następnym numerze PE, gdyż teraz przenosimy się do Japonii.

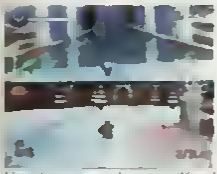
Wiosenny TGS upłynął wyraźnie pod znakiem Dreamcasta. Nie ma co ukrywać - ta nowa konsola już się przyjęła na japońskim rynku i z dnia na dzień pojawia się na nią coraz więcej gier, a Sega stara się za wszelką cenę przyciągnąć do siebie jak największą liczbę Graczy i co za tym idzie - jednocześnie producentów gier. Pierwsze rezultaty tych starań było widać na targach gdzie swoje produkty na Dreamcasta prezentowały choćby takie znane z PlayStation firmy, jak CAPCOM, KONAMI, NAMCO, TAITO, TECMO czy UEP SYSTEMS. Nie dziwmy się jednak, że tak dużo producentów zaczyna przerzucać się teraz na DC. Ta konsola jest po prostu znacznie lepsza technologicznie od wysłużonej już PlayStacji, która mimo prawie pięciu lat obecności na rynku i tak wciąż bardzo dobrze się trzyma. Można by krytykować niektóre firmy, że zamiast szykować swoje tytuły na PlayStation 2 chcą wydawać je już teraz na Dreamcasta, ale bądźmy realistami - następca Szaraka jest dopiero w fazie przygotowań, podczas gdy DeCa sprzedaje się już od pół roku i daje naprawdę niezłego kopa.

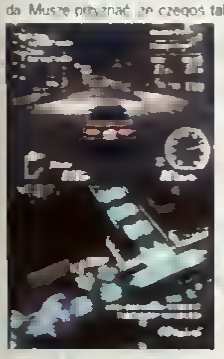
Nie będę tutaj szczegółowo rozpisywał się na temat zapowiadanych gier na tę konsolę, ale możecie mi wierzyć, że kilka tytułów wyrywa dosłownie czapki z głów - ze wspomnianych choćby murowany przebój graficznie dopieszczony niemal do perfekcji Shenmue (chodzona przygodówka z elementami RPG i bijatyki trójwymiarowej) czy znane nam już bliżej takie tytuły jak Bio Hazard Code Veronica (kolejny RESIDENT EVIL) i Soul Calibur, którego konwersja na Dreamcasta wygląda o niebo lepiej, niż oryginalna wersja na automatach. No cóż, wysoka rozdzielczość w grach robi swoje. Ale spora liczba tytułów na DeCe nie zaskoczyła mnie tak bardzo, to dziwi mnie troszeczkę fakt, że firma Nintendo ponownie nie zaprezentowała swojej ekspozycji na tych targach. Albo kondycja finansowa Nintendo jest tragiczna (w co nie wierzę), albo też są jakieś inne powody, dla których "N" nie pojawia się na TGS. W każdym bądź razie na sieci pojawiły się już pierwsze plotki na temat nowej konsoli, nad którą pracują spece spod znaku hydraulika, nic jednak konkretnego jeszcze nie wiadomo.

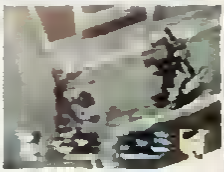
Wróćmy jednak do świata PlayStation. Niestety, firma SONY nie podała żadnych nowych informacji na temat następcy Szaraka niż te, które publikowaliśmy w poprzednim numerze. Podejrzewam, że prace nad tym projektem wkraczają już w końcową fazę, ale jak na razie SONY zajmuje się dalszym promowaniem starej konsolki (chociaż może już nie tak intensywnie jak kiedyś, ale zawsze to coś). Wydaje mi się, że pierwszy oficjalny pokaz PlayStation 2 odbędzie się dopiero za pół roku, podczas kolejnej edycji TGS w Japonii. Do tego czasu przyjdzie nam jeszcze cierpliwie czekać, pogrywając choćby w te gry, które prezentowane były na targach i ukażą się na rynku w ciągu najbliższych miesięcy. Myliłby się jednak ten, kto sądzi, że z PlayStation wyciśnięto już wszystko i nic ciekawego nie wydzie na tę konsolę. Zaraz sami zobaczycie, że jest jeszcze sporo nieźle zapowiadających się pozycji, a niektóre tytuły z góry skazane są na sukces. Co by nie mówić, PlayStation ciągle dominuje na japońskim rynku konsol i tak nagle z niego nie zniknie. Możemy się więc spodziewać jeszcze wielu ciekawych gier.

SQUARE

Dużo [illegible] od firmy, która tradycyjnie stanowi trzon największej podpory dla PlayStation. Tak jak się tego można było spodziewać, szał na FINAL FANTASY VIII w Japonii trwa nadal, chociaż tytuł ten nie był już promowany jako pozycja targowa - został on bowiem wydany przed targami. Tym niemniej nastrój z Finala podtrzymywała inna gra, czyli **CHOCOBO RACING**. Chociaż tytuł ten pokazywany był już na zeszłorocznej edycji targów, to dopiero teraz został ukończony. W związku z tym prawdopodobne już za miesiąc znajdziecie u nas recenzję tej gry; ja tylko przypomnę, że są to wyścigi malutkich kurczaków znanych z Finala, popylających malutkimi kartami, a engine gry bardzo przypomina Mario Kart z Nintendo 64. Teraz będzie już znacznie bardziej "square'owato", bo oto na horyzoncie mamy kilka nowych, niezwykle zróżnicowanych przygodówek. RPG **LEGEND OF MANA** to dosyć całkiem przyjemna przygodówka bazująca na serii Mana z małego Nintendo. Grafika jest niezwykle kolorowa, a postacie występujące w grze są niezwykle sympatyczne. Ponoć najlepsze będą walki, do których staną naprzeciw siebie dwaj wytrawni Gracze. Kolejną przygodówką to **SAGA FRONTIER 2**, która była już zapowiadana na ostatnim TGS, teraz jednak została już zaprezentowana w całości, a od jakiegoś czasu znajduje się w sprzedaży. Tak jak już pisałem, największe zmiany w stosunku do części pierwszej poczyniono w grafice, chociaż fabuła podobno też się znacznie zmienia na lepsze. Na recenzję tej gry przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać, bo grać w takie tytuły w wersji japońskim to nonsens. Następna gra firmy SQUARE **RACING LAGOON** nosi podtytuł "HIGH SPEED DRIVING RPG" - i to jest prawda. Muszę przyznać, że czegoś takiego jeszcze nie widziałem. Są to wyścigi samochodowe z elementami RPG. Jeżdżąc po mieście napotykamy chętnych do walki przeciwników, z którymi musimy się ścigać. Grafika w części wyścigowej jest całkiem niezła i gierka może być dobra, chociaż to bardzo niekonwencjonalny tytuł. Podobnie trudno jednoznacznie ocenić grę **CYBERORG** która generalnie nie wygląda najgorzej, aczkolwiek fabuła nie wydaje mi się zachęcająca. W odróżnieniu do poprzedniej gry CYBERORG to strzelanina z elementami RPG. Nie podoba mi się scenerią, w której toczy się akcja gry - są to jakieś dawne budowle, tunele i komnaty pełne niebezpiecznych stworzeń, z którymi przyjdzie nam walczyć. Musiałbym pograć dłużej w tę gierkę, aby powiedzieć o niej coś więcej. Ostatni, a zarazem najważniejszy w tej chwili dla Japończyków przebój firmy SQUARE to **FRONT MISSION 3** czyli kolejna część znanego tam tytułu, w którym prowadzimy walkę między oddziałami mechów - połączenie strategii i gry taktycznej. Niestety, poprzednie wersje tej gry nie ukazały się w wersjach anglojęzycznych, nie ma więc raczej co liczyć na wydanie tej "trójki" w j. angielskim. A szkoda, bo podobno gra jest znakomita i spokojnie znalazłoby spore grono odbiorców zarówno w Europie, jak i Stanach Zjednoczonych.







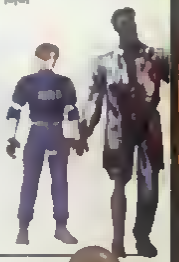
NAMCO

Odnoszę ostatnio wrażenie, że większość kultowych wyznawców PlayStation przeklęła firmę NAMCO za decyzję o wydaniu Soul Calibur w wersji na Dreamcasta. Nie oznacza to wprawdzie całkowitego porzucenia PlayStation, ale teraz już nikt nie może być pewny kiedy i na jaką platformę wydzie choćby kolejny TEKKEN czy RIDGE RACER. Tak jak pisałem wcześniej, Soul Calibur wygląda na DC naprawdę znakomicie, natomiast plotki o wydaniu drugiej wersji gry na PSX na razie nie są potwierdzone i nie wydaje mi się, że firma ta zdecyduje się na taki krok. Co gorsza inny kultowy tytuł firmy NAMCO, czyli Time Crisis 2 także wydzie prawdopodobnie tylko na DC. Szkoda, bo pistoletów Ci u nas dostatek, tylko nowych strzelanin tego typu na PSX nie uświadczysz. Jedynym pocieszeniem jest już tylko **ACE COMBAT 3** która to gra wygląda jeszcze lepiej, niż się spodziewałem. Grafika jest znacznie bogatsza (szkoda tylko, że gra chodzi w niskiej rozdzielczości), a teren nad którym latamy jest znacznie bardziej rozbudowany niż w "jedynce" i "dwójce". Wiadomo już także, że wątek fabularny będzie w tej wersji odgrywał znacznie większe znaczenie, natomiast wstawki FMV podczas gry będą wykonane w stylu

PSX2 i po co Ci coś więcej

Znany japoński magnat PlayStation Ken Kutaragi wypowiedział się na temat tego, co czeka nas po zakupie PlayStation 2. Podobno zaraz po premierze konsoli na rynek wypuszczone zostaną programy, które będą emulowały wirtualnego psa lub kochanka. Wiem, o czym myślicie, he he. Ken chce użyć wszystkich dostępnych złącz, aby współpracę z konsolowym partnerem nie odbiegało złym od rzeczywistości. Tak więc nasz kochanek (kochanka?!?) będzie dzwonić do naszej pracy i flirtować przez telefon lub wysyłać do nas osobiste e-maile. Do czego to doszło, żeby konsola sama dzwoniła do Redakcji i pytała się co u mnie słychać. Ciekawe czy ja będę mógł zadzwonić do konsoli i zapytać się, co u niej albo zmeskać ją z błotem, przez co wieczorem nie będzie chciała wgrać żadnej gry bo będzie obrażona. Niestety nic nie wiadomo o jakichś specjalnych kontrolerach "ucieleśniających" miłość (HIV nowoczesna wersja "miłosnego Dual Shocka"?). Cóż, pozostaje mi stwierdzić - pożyjemy, zobaczymy. [ajul]

Dziękuje Ci CAPCOM za... RESIDENT EVIL 3



CAPCOM potwierdził oficjalnie, że pracuje już nad trzecią częścią gry BIOHAZARD (u nas RESIDENT EVIL) dla PlayStation. W Japonii nosić ona będzie tytuł BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE, a w innych częściach świata zapewne RESIDENT EVIL 3 LAST ESCAPE. No i najważniejsze - gra będzie przeznaczona jeszcze na PlayStation 1. Jak tylko dowiem się czegoś więcej, nie zapomnę o tym wspomnieć w najbliższych numerach PE. [ajul]

Obniżka cen!!!

Szykuje się kolejna obniżka cen. SONY planuje znacznie obniżyć cenę konsol w momencie premiery Dreamcasta. I tak np. w Anglii planowana cena to 99.99 funtów, czyli około 420 zł. Jak zwykle nie mogę podać proponowanej ceny polskiej, bo po prostu nikt nic nie wie [illegible] podejścu do klienta. [ajul]

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
Taki Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)
Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM który Ci pomoże
Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiednik oraz są SZYBSZE. Uzyskasz kolor z płyt NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli 1002, 5501, 5502 5551, 5552, 7001 7002 7501 7502
[illegible] NAJWYŻSZA JAKOŚĆ OBRAZU
[illegible] GWARANCJI
Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki
[illegible]
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET: www.serwis.psx.com.pl

CO NOWEGO?

SŁOWNICZEK

PSX EXTREME autorstwa

W wielu listach nadchodzących do Redakcji przeczytać można, że nie każdy zczaja, o czym czasami piszemy. Oczywiście mowa tu o wszelkich technicznych określeniach pewnych zjawisk zauważalnych podczas szarpania na PlayStation. Cóż, nie ma się co dziwić. Zamówą Ścierwa postanowiłam wyjść Ci naprzeciw, Czytelniku, podsuwając pod nos tenże słowniczek. Mam nadzieję, że posłuży dobrze, upraszczając życie wyjaśniając liczne kwestia sporna, a i służąc na wiaki.

Z założenia miał to być tekst, w którym każda kolejna litera alfabetu miała mieć przyporządkowane odpowiednie hasło, ale ze względów stanowiących o przejrzystości notatak zdecydowałem się na posegregowanie haseł w ściśle specjalizowane bloki tematyczne (sortowanie, hlehle!). Okee, zabieram się do czytania tekstu - procesu niezwykle czasochłonnego, dającego jednak przeolbrzymią satysfakcję (taką mam nadzieję, kurka wodna, poświęciłem nań wieeele czasu :). Gwoli jasności pragnę wyjaśnić na wstępie, iż poszczególna hasła starałem się tłumaczyć w sposób jak najbardziej przyswajalny, bez specjalnie "przenaukowionych" określeń, które by mogły się na nic przydać, sorry, ale prościej już nie potrafię przekładać na język zrozumiały dla laika. Jednocześnie z góry przepraszam za wiele zargonowych określeń prawdopodobnie oczekiwanych.

PAMIĘĆ ZEWNĘTRZNA

CD-ROM

Dysk kompaktowy wykonany w technologii identycznej co zwykły muzyczny CD, ale zawierający dane komputerowe. Ponieważ standardowe **CD mogą być zapisane tylko jednokrotnie** i potem wykorzystywane jedynie do odczytywania informacji, przez analogię do podobnego typu pamięci używa się końcówki ROM (patrz: Pamięć ROM). Pojedyncza płyta CD-ROM **może pomieścić 650 Megabajtów** (milionów Bajtów) informacji, czyli o wiele więcej niż magnetyczna dyskietka (ok. 1,4 MB) czy też kartridż, dzięki czemu CD-ROM-y praktycznie wyparły z rynku inne przenośne nośniki informacji. Swojego czasu standardowy odtwarzacz CD-ROM posiadał prędkość transferu 150 kB/s. Dzisiejsze odtwarzacze są dużo szybsze, ale ich prędkości podaje się właśnie względem tego standardu (np. x24 to 3600 kB/s).

CD-R (RECORDABLE CD)

CD na którym można zapisać **jednorazowo zapisane informacje** przy użyciu specjalnego osprzętu. W prawdziwym CD zapis polega na wypalaniu mikroskopijnych dziurek w warstwie specjalnej, odbijającej światło emulsja a CD-R wykorzystuje w tym celu emulsję światłoczułą, która pod wpływem specjalnego oświetlenia czernieje (z tego powodu płyt CD-R nie powinno się wystawiać na działanie światła słonecznego). Emulsja pokrywająca CD-R ma zazwyczaj "złotawy" kolor.

Anime. Oprócz tego na targach prezentowano materiały wideo z kolejnej przygodówki RPG firmy NAMCO pt. **DRAGON VALOR**, ze wspaniałymi wstawkami animowanymi. A na automatach dostępna była nowa bijatyka trójwymiarowa pt. **FIGHTING LAYER**, której konwersja na PlayStation nie jest wykluczona. Gra prezentuje się rewelacyjnie, jest szybka i stosunkowo rozbudowana, a gościnnie występuje w niej Hwoarang z TEKKENa 3. Na razie jednak brak więcej informacji o tym, czy gra faktycznie zostanie wydana na Szaraka, musimy się zatem uzbroić w cierpliwość.

CAPCOM

Najpierw kilka informacji prosto z centrum firmy CAPCOM. **BIO HAZARD 3: LAST ESCAPE** został oficjalnie potwierdzony i wydzie jeszcze na stare PlayStation! Nie będzie to Code Veronica, która wydzie osobno na DC, a całkiem nowa gra oparta na kodzie podobnym do tego z gry DINO CRISIS, o której za chwilę. Oprócz tego na PlayStation zostanie wydana jeszcze jedna gra, nad którą pracować będą ludzie odpowiedzialni za dwie pierwsze części RESIDENT EVIL, czyli **ONIMUSH**. Jej akcja osadzona zostanie w czasach Japonii feudalnej, a całość ma prezentować się znacznie lepsze od świetnego TENCHU. To jednak dopiero pod koniec roku, a wcześniej otrzymamy wspomniany już **DINO CRISIS**. Wprawdzie pisaliśmy już o tej grze w poprzednim numerze PE, ale przypomnę, że w porównaniu do wcześniejszych gier tego typu firmy CAPCOM zostanie tutaj zmieniony system prezentowania przebiegu akcji gry. Stabilne lokacje znane z RESIDENTÓw zastąpiono grafiką liczoną w czasie rzeczywistym. Trzeba przyznać, że robi to duże wrażenie, animacja jest płynna i ze sporą ilością detali - ta gra na pewno nie powinna zawieść zwolenników dobrej akcji i przygody z elementem dreszczyku oczywiście. Myślałem już że to wszystkie propozycje firmy CAPCOM na PlayStation, a tymczasem właśnie znalazłem internetową notkę, jakoby gra **JO JO'S BIZARRE ADVENTURE** miała także zostać wydana na Szaraka. Jest to kolejna mordobicie 2D, które jakiś czas temu ukazało się na automatach. Podobno równocześnie z wersją PSX szykowana jest konwersja na DC, czas pokaże, jak to będzie wszystko wyglądać.

I jeszcze kilka informacji.
TRON NI KOBUN to kontynuacja gry ROCKMAN DASH, czyli MEGAMAN LEGENDS, natomiast GAIA MASTER to podobno jakaś mało ciekawa strategia. Obie te pozycje mają ukazać się latem tego roku w Japonii.

Można stwierdzić, że CAPCOM powoli przesiada się na Dreamcasta, który posiada wystarczającą ilość pamięci na dobre konwersje ich automatowych przebojów, aczkolwiek przychylność obu tych firm do siebie znana jest już od dawna, o czym może świadczyć niedawne wydanie gry Dungeons & Dragons Collection - jednej z ostatnich gier na zapomnianego już u nas Saturna. Być może sytuacja troszkę się poprawi po premierze PlayStation 2.

SONY

Na stoisku firmy SONY było wyjątkowo skromniutko (tylko trzy nowe tytuły), ale za to potwornie głośno, a to za sprawą **UN JAMMER LAMMY** czyli drugiej części gry PARAPPA THE RAPPER. No cóż, gierka ta jest równie modna jak "jedynka" i już od dłuższego czasu znakomicie sprzedaje się w Japonii. Drugim prezentowanym przez SONY tytułem był SPYRO, który dopiero teraz miał swoją premierę w Krainie Kwitnącej Wiśni. Natomiast trzecia gra nosi niewiele mówiący tytuł **OMEGA BOOST**, ale na pewno już niedługo będzie o niej znacznie głośniej. Twórcami tej pozycji są ludzie z POLYPHONY DIGITAL, odpowiedzialni choćby za zrobienie GRAN TURISMO na PlayStation. Czy muszę coś jeszcze dodawać? Oprawa graficzna gry jest znakomita, statki kosmiczne z którymi przyjdzie nam walczyć charakteryzują się bardzo złożoną strukturą, możemy latać między poszczególnymi ich elementami i niszczyć je swoim robotem. Całości dopełniają całkiem niezłe wybuchy i efekty specjalne oraz ultrapłynna grafika. Recenzja gry już w tym numerze.

KONAMI

Gra METAL GEAR SOLID już niemal całkowicie odeszła w zapomnienie, a jej miejsce zajęła znana nam już przygodówka SILENT HILL, chociaż to i tak nie ona była główną atrakcją stoiska firmy KONAMI. Tutaj bowiem rządziło **DANCE DANCE REVOLUTION** wraz ze specjalnym kontrolerem wielkości małego dywaniku, który kładziemy na podłodze i tańczymy na nim w rytm muzyki. Gry tego typu są ostatnio w Japonii bardzo popularne, a wraz z nimi wszelakie ich odmiany, jak choćby **BEAT MANIA**, czyli symulator DJ a sprzedawany w kompleciе ze specjalnym kontrolerem do miksowania muzyki. Inna tego typu gra to **POP'N MUSIC**, czyli DANCE DANCE w wersji dla młodszych, gdzie zamiast skakać po specjalnym dywaniku wciskamy odpowiednie klawisze na specjalnym kontrolerze. Jednym słowem - rozrywkowo i tanecznie. **SOUL OF THE SAMURAI** to chodzona przygodówka z elementami bijatyki, której akcja rozgrywa się w feudalnej Japonii. Na grę składają się lokacje zrobione zarówno w technice 3D, jak i 2D. Dosyć ciekawie to wygląda i jeśli fabuła będzie w miarę dobrze pomyślana, to może to być niezły tytuł. Oprócz tego KONAMI planuje jeszcze wydanie kilku japońskich gier, które choćby **VIRGIN FLEET** były zapowiadane już pół roku temu. Niestety, takie tytuły jak **MELTILANCER**, **THE 3RD PLANET** czy **DANCING BLADE 2** nic mi nie mówią. Interesują mnie natomiast losy **VANDAL HEARTS 2** i **ISS PRO '99**, o których ciągle nic nie wiadomo. Tym bardziej, że jakiś nowy ISS zapowiadany jest też przez firmę KONAMI na Dreamcasta, jednak nie znam więcej szczegółów na ten temat. No nic, trzeba po prostu cierpliwie wypatrywać jakichś newsów i czekać.

ENIX

Pamiętacie, że pół roku temu pisałem o zapowiadanej od dawna przez firmę ENIX grze **DRAGON QUEST VII**. A gry jak nie było, tak nie ma, zaś tysiące zrozpaczonych japońskich Graczy odchodzi z niczym ze stoiska tej firmy, bo nie przygotowano dla nich nawet grywalnego dema, na mówiąc już nawet większej prezentacji. A z tego co słyszałem, to im dłużej odwleka się wydanie tej gry, tym bardziej traci ona na wartości, bo grafika, którą mogła zachwycać dwa lata temu, teraz już nie zrobi na nikim większego wrażenia. Trudno, widocznie wystąpiły jakieś kłopoty, z którymi ENIX nie może sobie poradzić. W zastępstwie DRAGON QUEST na stoisku ENIX królowała kontynuacja gry tanecznej pt. **BUST A MOVE: DANCE & RYTHM ACTION** czyli BUST-A-GROOVE w Europie. Gra na prawdę jest niezła, a jej recenzję znajdziecie już w tym numerze.

CO NOWEGO?

BANDAI

Na stoisku firmy BANDAI standardowo królowało Anime i cała plejada gier zrobionych na podstawie japońskich bajek. W zasadzie szkoda się nad nimi dłużej rozwodzić, bo na moje oko wszystkie są prawie takie same. Występują w nich najczęściej dwa roboty, które w zależności od gry latają bądź biegają po jakichś rusztowaniach i strzelają do siebie z rakiet zamontowanych gdzieś na rękach, tudzież na głowie. Ograniczę się więc do prezentacji kilku tytułów, które i tak nigdy nie pojawią się w Europie: **PATLABOR GETTER ROBO BLUE SIXTH, DR. SLUM, LONDON FAIRY DETECTIVE GROUP, TDK! WO KAKERU SHOUJO**. Oczywiście musiał też być nowy GUNDAM (a nawet dwa GUNDAMY): **G GENERATION-ZERO, MS GUNDAM - GIREN'S AMBITION**. Kolekcję tego typu gier zamyka **MACROSS VFX2**. BANDAI planuje jednak wydać także kilka całkiem innych tematycznie tytułów, wśród których znajdują się choćby nowy symulator wędkarski: **BASSRISE** i bijatyka **ONE HIT - IRON MAN**, przy realizacji której udział wzięli najbardziej znani japońscy karatecy. Ale najlepiej z tego wszystkiego zapowiada się chyba gra **SILENT BOMBER** - chodzona strzelanina 3D z widokiem z góry. Dużo tutaj dymu, strzelania i wybuchów, czyli może się podobać. Ostatnia pozycja BANDAI to przygodówka 3D, której pomysł żywcem zerżnięto z RESIDENT EVIL. **COUNTDOWN VAMPIRES**, jak sama nazwa mówi, polegać będzie na eliminacji zombaków i innych umarlaków. Zespół komandosów wysłany zostaje na skażony teren, celem zlikwidowania niebezpieczeństwa. Nawet scenerie, ruchy postaci i broń przypominają te z RESIDENTa.

SNK

Firma znana wszystkim bywalcom automatów coraz śmielej sobie poczyna na rynku konsol. **FATAL FURY WILD AMBITIONS** to całkiem nieźle, trójwymiarowe mordobicie tej firmy, które swoim engine'em przypomina trochę trójwymiarowego STREET FIGHTERa. Postaci i ciosy są inne, ale generalnie pomysł podobny. Zawsze to coś nowego, a bijatyk (szczególnie niektórym) nigdy dość. Na stoisku firmy SNK nie mogło oczywiście zabraknąć również kilku kolejnych bijatyk dwu-wymiarowych, z których przecież słynie ta firmy. Tym razem były to **KING OF FIGHTERS'96, LAST BLADE**. Obie te gry recenzujemy już w tym numerze, nie będę się więc nad nimi tutaj rozwodził.

FROM SOFTWARE

Firma FROM SOFTWARE bardzo się ostatnio stara i chce koniecznie dołączyć do grona najlepszych developerów na konsolę PSX. Zalepsze się nawet na developerski kit PlayStation 2 od SONY. Jednak po prezentacji ich dwóch najnowszych pozycji na PlayStation uważam, że troszkę im jeszcze brakuje do ścisłej czołówki. **SPRIGGAN: LUNAR VERSE** i **ECHO NIGHT** to dwie przygodówki trójwymiarowe ze stosunkowo dobrą grafiką i podejrzaną fabułą. Pierwsza gra bazuje na filmie Anime pod tym samym tytułem, jej akcja rozgrywa się w przyszłości, a walczyć musimy z różnymi robotami i innymi wrogami. Natomiast ECHO NIGHT to troszkę bardziej "horrorowata" gra, klimatem nawiązująca do SILENT HILL. W te tytuły trzeba by było naprawdę dłużej pograć, aby ocenić ich wartość. Skoro jednak FROM SOFTWARE dostało kit PSX2, to muszą coś sobą prezentować.

ATLUS

Tutaj skromniutko, bo tylko dwie pozycje na PlayStation. **SOUL HACKERS**, która prawdopodobnie jest konwersją gry o tym samym tytule z Saturna, oraz **PERSONA 2**. Nie wiem, czy pamiętacie pierwszą PERSONĘ - bardzo specyficzny RPG z całkiem niezłym klimatem. Teraz ma być jeszcze lepiej, poprawiono grafikę, wzbogacono czary i urozmaicono proces tworzenia własnego charakteru, w związku z czym każdy fan tego typu gier powinien być zadowolony.

TAITO

Na koniec zostało nam już tylko TAITO - firma z ciekawą historią, która do dziś dnia utrzymuje się w czołówce producentów oprogramowania na konsole. Ostatnio pozycje firmy jeszcze bardziej się wzmocniły, kiedy ich znany już tytuł Psychic Force 2012 został uznany za jedną z najlepszych gier na automatach, a następnie wydany na Dreamcasta, gdzie całkiem nieźle się sprzedaje. Teraz TAITO zdecydowało się wydać kontynuację PSYCHIC FORCE na PlayStation. Przypomnijmy, że jest to bijatyka, w której postaci walczą ze sobą będąc w próżni i strzelając do siebie wiązkami energii. Muszę przyznać, że na pierwszy rzut oka niecekawie to wygląda, ale podobno gierka wciąga na maksa. **PSYCHIC FOR-**

SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

DVD

(ANG. DIGITAL VIDEO DISC - CYFROWY DYSK WIDEO)

Nowy standard dysków optycznych. Dzięki zastosowaniu zapisu wielowarstwowego **dyski DVD posiadają o wiele większą pojemność od normalnych CD (od 4.3 MB do 17 GB** - 1 GB = 1000 MB) co umożliwia zapisywanie na nich filmów dopasionych kilkoma wersjami językowymi (na zwykłym CD mieści się ok. 30 min filmu jakości wideo). Do odczytu dysku tego formatu niezbędne są odtwarzacze DVD - czytnik takowy ma być zastosowany w PlayStation 2.

CD-I

Standard zapisu danych na CD wymyślony przez firmę Philipsa przeznaczony do odtwarzania w specjalnych urządzeniach. W planach odtwarzacze CD-I miały być domowymi maszynami multimedialnymi (patrz Multimedia), ale zostały wyparte z rynku przez tanie "multimedialne" komputery klasy PC (ang. Personal Computer - komputer osobisty). Ostatnia próba uratowania systemu w 1994 przez uwypuklenie aspektu gier-ciekawości zawiodła i produkt został całkowicie wyparty z rynku. Poważny mankament stanowiła wysoka cena zestawu.

Compact Studio Katowice

Centrum Kolportażu Czasopism Komputerowych

Autoryzowany dystrybutor PSX EXTREME.
W stałej ofercie handlowej czasopisma :

Akcja 3CD, Amiga, Amiga CD, Amigraj 3CD, Animegaido, CD Action 2CD, CD Magazyn 2CD, Chip CD, Chip Special CD, Cyber CD, Enter, Enter CD, Essential PlayStation, Gambler, Gambler CD, GFX (grafika komputerowa), Graj 3CD, Gry Komputerowe CD, Internet, Internet CD, Kawaii, Komputerek CD, Linux CD, NT Plus CD, PC Gamer CD, PC Word CD, PlayStation PL, Reset, Reset CD, Secret Kompendium Wiedzy, Secret Service, Secret Service CD, Software CD, UK Official Sony PlayStation, Świat Gier Komputerowych, WWW CD

oraz pełna oferta CD Boxów (pudełek na kompakty)
x1 black, x1 color, x2, x4, x6, single **także dla PSX**

Sprzedaż hurtowa, detaliczna, sprzedaż wysyłkowa, egzemplarze aktualne i archiwalne

40-145 Katowice ul. Józefowska 114/67,
tel. (0-32) 206-2768, (0-601) 518-322

CO NOWEGO?

SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

CD-X

Potoczne określenie **Compact Sega MegaDrive** przystawki CD do 16-bitowej konsoli SegaMegaDrive. Produkt całkowicie wyparty z rynku przez konsole nowej generacji (PSX, N64, Saturn). Obecnie spotykane tylko w zasobach kolekcjonerów pokroju Ścierwa.

KARTRIDŻ

Proste urządzenie złożone z układów scalonych przeznaczone do przechowywania programów i danych dla komputerów konsol składające się z pamięci ROM i (rzadziej) RAM. Przed upowszechnieniem się CD-ROM-ów kartridże były najpopularniejszymi nośnikami dla konsolowych gier.

ELEKTRONIKA

ANALOGOWY, SYGNAŁ

Sposób reprezentacji informacji (tak jak pozycja wskazówki zegarka z analogowej tarczą), który wykorzystuje ciągły zakres wartości **daje nieskończenie wiele możliwości** w odróżnieniu od sygnału cyfrowego dysponującego tylko ograniczoną pulą wartości (patrz też Cyfrowy sygnał).

CHIP

Układ scalony (potocznie „scalak") – wspólna nazwa dla zintegrowanych urządzeń półprzewodnikowych. Składają się z warstwy półprzewodnika (najczęściej krzemu) obudowanego ceramiką, plastikowym pudełkiem, z metalowymi wyprowadzeniami (nóżkami). Zawierają od kilkunastu do kilkudziesięciu milionów tranzystorów są małe i względnie tanie.

CHIPSET

Pierwotnie wyrażenie „chip" i „set" dosłownie **zestaw scalaków**. Zargonowe określenie układu elektronicznego (lub jego części) złożonego w większości z układów scalonych (np. chipset graficzny).

CE 2 na PlayStation to po prostu ten sam, znany z automatów i Dreamcasta Psychic Force 2012, tyle że w nieco niższej rozdzielczości i z mniejszą liczbą wyświetlanych poligonów. Gra ma zostać wydana latem tego roku w Japonii. Z ciekawszych pozycji firmy TAITO warto wymienić jeszcze **DENSHA DE GO! 2**, która niedawno została wydana w wersji na PlayStation i dobrze się sprzedaje, ale o niej opowie Wam już Loki.

Ł. Możecie uznać mnie za niepoczytalnego, ale prawie się zeskalałem oglądawszy pierwsze screeny z drugiej części kultowej dla mnie gry DENSHA DE GO! Z najważniejszych zmian od razu rzuca się w oczy poprawiona, jakby chyba bardziej realistyczna grafika, bardziej dopracowane scenerie. Rzecz najważniejsza - będziemy mogli zasiąść za sterami „szynowego bolida". Tak, tak, chodzi o SHINKANSEN superszybki pociąg będący niejako wizytówką Japonii. Nie wiem jeszcze ile modeli Shinkansena będzie dostępnych, ale z obejrzanych screenów wnioskuję, że będą co najmniej dwa. Oprócz tego będą oczywiście także pociągi regionalne. Z informacji które otrzymałem wynika, że do dyspozycji Gracza będą oddane następujące trasy:

Shinkansen 1: Tohoku-Akita 2: Hokuhoku 3: Keihin-Tohoku (mają to być linie znane z wersji automatowej)

Koleje regionalne 1: Osaka Loop Line 2: Kagoshima Main Line (linie stworzone specjalnie dla PSX)

Linie te są oczywiście realnie istniejącymi szlakami kolejowymi.

W Japonii cena gry została ustalona na 5 800 yenów. Tyle samo kosztuje specjalny kontroler, który tym razem nie jest integralną częścią zestawu - dlatego, że to ten sam kontroler który jest przeznaczony do "jedynki". Jeśli jednak ktoś nie posiada wcześniejszej wersji gry a chciałby nabyć DENSHA DE GO! 2 z kontrolerem, ten niech nie wpada w panikę, gdyż są dostępne zestawy "gra+kontroler" za odpowiednio niższą cenę. A warto mieć tę przecudowną manetkę, bowiem rajcowność gry podnosi się znacznie. [Loki]

I jeszcze jedna gra tej firmy **CHAOS HEAT** która jak na razie jest tylko na automatach ale jej konwersja na konsolę wydaje się być zapewniona. Chaos Heat to typowy, trójwymiarowy shooter, w którym biegając po budynku pełnym robactwa ładujemy do pająków i innych zmutowanych stworów, które prawdopodobnie zastąpiły Ziemię.

I to w zasadzie tyle, co udało mi się znaleźć na temat wiosennego Tokyo Game Show '99. Przypominam, że wszystkie informacje na temat opisywanych gier dotyczą rynku japońskiego i nie ma pewności, że ukażą się one w Europie. Zarówno daty przewidywanych premier, jak również nazwy gier mogą ulec zmianie, a niektóre pozycje mogą nawet nigdy nie trafić do Europy.

A już za miesiąc przeczytacie znacznie obszerniejszą relację z targów E3, na których to powinno pojawić się o wiele więcej swojsko brzmiących tytułów. Do przeczytania!

NORBY

PlayStation

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR

PlayStation

Kraków

Dom Handlowy JUBILAT, 3 piętro

Al. Krasińskiego 1/3 tel/fax (012) 422-30-33 w. 346

Sprzedaż konsol Sony PlayStation, również Hurtowo,
oferujemy bezpłatny transport, oraz atrakcyjne ceny.

- Mamy wszystko do Twojego PlayStation.
- Rozwiążemy każdy problem.
- Najniższe ceny w mieście.
- Sprzedaż wysyłkowa konsol, akcesoriów, gier na PSX - wysyłka gratis - dzwoń

- Super cena 139 zł

SUPER OFERTA
Konsola z Dual Shockiem - nowa cena 599 zł (model 7502C).
Przy zakupie wysyłkowym karta pamięci 15 bloków, o wartości 49zł GRATIS!!! Przesyłka GRATIS!!!

tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W JAPONII NA WSZYSTKIE KONSOLE

KWIECIEŃ '99

1. Unjamma Lammy - Sony (PlayStation)
2. Jikkyou Powerful Pro Baseball 6 - Konami (Nintendo 64)
3. Chocobo Racing - Square (PlayStation)
4. Pocket Monster Snap - Nintendo (Nintendo 64)
5. Final Fantasy VIII - Square (PlayStation)
6. Final Fantasy Collection - Square (PlayStation)
7. Doraha de GO! 2 - Tolta (PlayStation)
8. Saga Frontier 2 - Square (PlayStation)
9. The House of the Dead 2 - Sega (Dreamcast)
10. Powerful Pro Kun Pocket - Konami (Game Boy)

UNJAMMA LAMMY czyli PARAPPA THE RAPPER 2, to obecnie najlepiej sprzedająca się gra w Japonii. Po ogromnym aukcesie pierwszej części było niemal pewne, że wcześniej czy później wydana zostanie jej kontynuacja. PaRappa jest najlepszym dowodem na to, że jeśli tylko gra oparta jest na nowatorskim i ciekawym pomyśle, to tak na dobrą sprawę nie musi posiadać skomplikowanej, trójwymiarowej grafiki i nie wiadomo jakich innych czarów, aby dobrze się sprzedawać i ogólnie bardzo się wszystkim podobać. Jak widać w Japonii ciągle dobrze sprzedaje się FINAL FANTASY VIII, teraz do towarzystwa SQUARE dołączyło mu jeszcze CHOCOBO RACING, FINAL FANTASY COLLECTION (czyli składanka z poprzednimi częściami tej serii), oraz znakomity graficznie SAGA FRONTIER 2. Godny uwagi jest jeszcze DENSHA DE GO! 2, czyli kolejny symulator prowadzenia pociągu (już widzę, jak Loki się cieszy!). Na Dreamcasta najlepszym tytułem miesiąca okazał się The House of the Dead 2, czyli znakomita, obficie oceniająca krwią strzelanina na pistolet, znana wcześniej z automatów. Patrząc jednak globalnie na wyniki sprzedaży z tego miesiąca mogę w zasadzie powiedzieć tylko jedno - SQUARE rządzi! [nori]

LISTA WYDAWNICZA NA EUROPĘ

KWIECIEŃ

ALIEN RESURRECTION
DRIVER
GEX 3
WARZONE 2100
MARVEL VS SF
RC STUNT COPTER
SF ALPHA 3
RIDGE RACER 4
X-FILES
POCKETSTATION

MAJ

CARMAGEDDON
GTA - LONDON EDITION
PRINCE NASEEM BOXING
SYPHON FILTER
UM JAMMA LAMMY
WWF ATTITUDE
NHLA FACE OFF'99
X-MEN

CZERWIEC

R-TYPE DELTA
MISSION. IMPOSSIBLE
G-POLICE 2
PARASITE EVE
V-RALLY 2

JURRASIC PARK A PRIMAL RAGE

DREAMWORKS i ELECTRONIC ARTS nie zamierzają pozwolić licencji Jurrasic Park podzielić losu dinozaurów, które tym razem wykorzystano do bijatyki. Termin 'bijatyka' w tym przypadku jest nie na miejscu, bardziej pasują tu 'nażeranka' albo 'gryziatyka'. Tak więc gryzjatyka zwać się będzie WARPATH JURASSIC PARK (exclusive na PSX) i każdego z czternastu dostępnych tu dinozaurów cechować będzie wierna odzwierciedlenie na podstawie całej dotychczasowej wiedzy paleontologicznej (tfu, paleontologicznej, chyba jakoś tak... Ile w tym jest prawdy a ile bzdur - tego dowiemy się dopiero pod koniec roku). Bardziej interesująca jest kwestia engine u gry, który pozwala na wykorzystanie aż 750 polygonów opisujących jednego gada. To nie wszystko - dzięki jakiemuś specjalnemu, nowemu systemowi nakładania tekstur (o nazwie Hierarchal Modeling Data HMD - jego ulepszona wersja znajdzie zastosowanie w PSX2), który notabene znajdzie od teraz szersze zastosowanie (nowy toolkit SONY), gady będą wyglądały jak żywe. HMD umożliwi dodatkowo uzyskanie znakomitego light-sourcingu i takich bajerów, jak pozostające do końca bitwy rany, plamy krwi czy zadrapania na skórze. Każda z kilkunastu dostępnych aren (wzorowana na filmach) będzie posiadała elementy interaktywne, jak chociażby druty pod wysokim napięciem, co by można kogoś na nie wepchnąć. Muzyka? Te z kolei będzie dopasowywała się do zaistniałej sytuacji i jeśli na przykład Gracz będzie ledwo dychał, to muzyka automatycznie przyspieszy. Zapomniałbym o najważniejszym, a mianowicie o systemie walki. Oprócz takich standardów jak "machanie łapami" dostępne będą combosy i bardzo efektowne specjale. Jakby komuś było mało, będzie można posiać się zagubionym tu i ówdzie człowieczkiem (coś jak PRIMAL RAGE). Jak widać WARPATH JP zapowiada się niezwykle interesująco i gdybym siedział w tym interesie od wczoraj, pomyślałbym, że będzie to hicior roku. Radzę jednak przymrużyć oczy, podzielić wszystko przez dwa, strzelić sobie piwko, puścić gaz i spojrzeć na to trzeźwo (HIV jedno wypiera drugie...) - czy na podstawie głośnych filmowych licencji powstają dobre gry? [ści]

SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

CYFROWY, SYGNAŁ

Sposób reprezentacji informacji (takich jak pozycja joysticka czy amplituda fali dźwiękowej), który wykorzystuje ograniczony zakres wartości (np. fala sinusoidalna jest analogowa, a jej cyfrowa reprezentacja złożona byłaby z małych "schodków". Wszystkie dane w komputerze mają postać cyfrową (patrz też: Analogowy sygnał).

DIGITALIZACJA

Przetworzenie sygnału analogowego (np. obraz wideo, dźwięk) **na postać cyfrową**. Wymaga przeprowadzania procesu próbkowania (samplowania), czyli pobierania sygnału analogowego w ściśle określonych odcinkach czasu i przetwarzania go na postać cyfrową. Od częstotliwości próbkowania i ilości bitów użytych do zapisu informacji zależy jakość próbki (w przypadku obrazu - rozdzielczość i ilość kolorów).

EUROZŁĄCZE

Inne fabryczne **złącze SCART** (patrz wyżej) przesyła wszystkie sygnały konieczne do przekazania obrazu i dźwięku. Można je znaleźć w większości nowych telewizorów, magnetowidów itp. Zawiera m.in. sygnały Composite Video (złożony sygnał wizyjny, zawierający pełną informację o obrazie, jednak wprowadzający pewne zniekształcenia), dwa niezależne kanały audio, trzy sygnały RGB (umożliwiające uzyskanie obrazu najlepszej możliwej jakości, a także wyświetlanie obrazu niezależnie od systemu telewizora) oraz inne konieczne do poprawnej pracy (np. synchronizacja automatyczne przełączanie na tryb AV). W przeciwieństwie od normalnego wejścia RF (antenowego), sygnały przesyłane przez Eurozłącze są prawie bezpośrednio wyświetlane (szczególnie RGB - brak modulacji i demodulacji), co owocuje znakomitą jakością obrazu.

FM

...ing Frequency Modulation - modulacja częstotliwości. **Metoda modulacji**, polegająca na zmianie częstotliwości fali nośnej w zależności od sygnału modulującego (w tym wypadku to znaczy...). Powszechnie używana do transmisji telewizyjnych i wielkości radiowych, ze względu na dużą odporność na zakłócenia atmosferyczne. Jednak jeżeli pragnie się podłączyć sprzęt domowy do telewizora przez wejście antenowe, to proces modulacji (w urządzeniu) i demodulacji (w telewizorze) spowoduje powstanie licznych zakłóceń. Dlatego też do użytku domowego warto zaopatrzyć się w bardziej bezpośrednie połączenie (np. przez Eurozłącze).

MAGISTRALA

...ang. Bus). **Połączenie pomiędzy urządzeniami elektronicznymi** (najczęściej między scalakami). Miarą wydajności magistrali jest jej szerokość (w bitach): szersza magistrala może przesyłać więcej danych.

PODTRZYMYWANIE BATERYJNE

...ing. Battery back up). System umożliwiający **zatrzymania zawartości pamięci RAM po odłączeniu zasilania** (stosowany w komputerach do przechowywania ustawień systemu). Wyłączenie i podtrzymywania pracy zegara czasu rzeczywistego (data, godzina). Znalazł też zastosowanie w konsolach do przechowywania Save'ów, choć obecnie jest wypierany przez chipy EEPROM.

...czyli sportowe ...y

ASIC

...ang. Application ... Przykład Cerix (opisywany) **układ custom** (służący w celu wykonania danego zadania, np. powtarzanie grafik, dźwięku). Możliwość takiego układu mogą być bardzo rozbudowane, ale na masę wykonywać zadań znacznie odbiegających od założeń producentów.

SŁOWNICZEK

PSX EXTREME autorstwa

DSP

...ing Digital Signal Processor - przetwornik sygnałów cyfrowych. **Układ służący do prostego przetwarzania sygnałów cyfrowych**, zazwyczaj związany z generacją dźwięku (choć Sega S... Nintendo64 używają ich do przyspieszania grafiki). DSP wykonuje czasochłonne operacje (np. dekompresja dźwięku), dzięki czemu odciążają procesora pra... znacznie przyspieszyć działanie systemu.

GRAFIKA

— BITMAPOWA —

BITMAPA

...ing Bitmap. **Bezpośrednie odwzorowanie płaszczyzny (dwuwymiarowej) grafiki w pamięci komputera**. Początkowo terminu tego używano od określania obrazów 1-bitowych (tzn. każdy piksel ...że być 'zwalony' lub nie), ale obecnie często używa... go do określania wszystkich grafik, w których ...mętana jest informacja o kolorze każdego pik... (tzn. piksel nr 1 w linii 1 ma kolor 'x', piksel nr ... w linii 1 ma kolor 'y' itd. – poprawnym terminem jest angielski "Pixmap"). Dla odróżnienia bitmapy 1-bitowe często określa się bitplanami. Przykłada... bitmap są płaskie tła i wszelakie obiekty widzia... w dwuwymiarowych grach.

JPEG

Standard kompresji nieruchomych obrazów wy... ...ający w wielu ...ch stopni kompresji ... standardem "stratnym" (tzn. obrazy dekompresowane różnią się pewnymi detalami od oryginałów (zależnie od stopnia kompresji), ale daje bardzo dobry współczynnik kompresji (stosunek objętości obrazu skompresowanego do oryginału).

LOW-RES

...a rozdzielczość **320x256** pikseli (pixel-low).

HI-RES

...a rozdzielczość **640x512** pikseli (pixel-hi).

— EFEKTY —

BUMPMAPPING

...stosunkowo prosty efekt polegający na takim pokolorowaniu powierzchni, aby imitowała odbi... światła od pofałdowanego materiału. Dzięki ... uzyskać ważone bardzo dużej ilości detali. Jest to tylko ilu... przy dużych zbliżeniach widać wyraźnie, że dana powierzchnia jest płaska. Pomimo dość prostego algorytmu efekt ten nie został jak dotąd zaimplementowany w chipach metalowanych w ... (na wodzie, chyba...).

ALIASING

...awisko występujące przy próbie wyświetle... ...n obrazu na ekranie o zbyt małej rozdzielczości, aby uwzględnić wszystkie szczegóły. Objawia się to występowaniem "poszarpanych" linii zamiast ...iejec gładkich oraz powstawaniem regularnych wzorków w miejscu równoległych linii.

KANAŁ ALFA

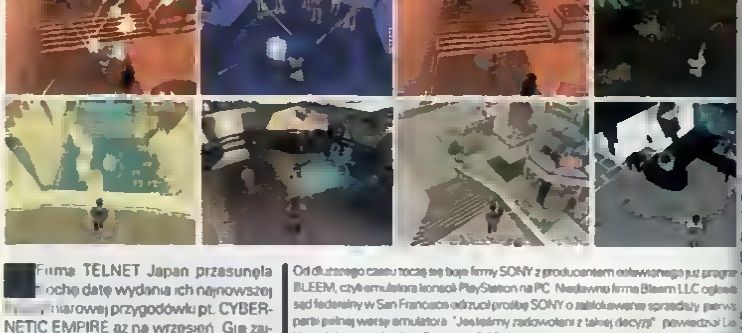
...kanał ... obrazu in... ...acje) zazwyczaj o przezroczystości. Umożliwia uzyskanie efektu selektywnej przezroczystości wyświetlanych obiektów (tzn. fragment obrazu może być nieprzezroczysty, inny przezroczysty, częściowo ...a jeszcze inny całkowicie przezroczysty).

ANTI-ALIASING

Proces eliminacji aliasingu, czyli 'schodków' powstających na krawędziach obiektów. Ist...

STAR WARS
Episode I
THE PHANTOM MANACE

Już za niespełna dwa tygodnie, bo 24 maja, pojawi się w sprzedaży na rynku amerykańskim kolejna gra z serii STAR WARS, o której pokrótce wspominaliśmy w ubiegłym miesiącu. STAR WARS EPISODE I PHANTOM MANACE (nie mylić z STAR WARS EPISODE I RACE, który równocześnie ukaże się na platformy PC i N64) to konwersja z PC a to, co wiem z doświadczenia, nie wróży nic dobrego, ale według kierownika produkcji Mike'a Gallo, konwersja na PSX'a została wykonana bardzo dobrze, z zachowaniem wszystkich podstawowych walorów tego produktu, który dodatkowo na naszej platformie wykorzystywać będzie w pełni Dual Shocka. W PHANTOM RACE, który bezpośrednio nawiązuje do filmu na wielkim ekranie (ten pojawi się kilka dni przed premierą gry) starować będziemy jedną z czterech postaci: Obi Wan Kenobi (Jedi), Qui-Gon Jinn (Jedi), Księżniczką Amidala i Kapitanem Panaka, przy czym przez większą część zabawy naszym podwładnym będzie Obi-Wan Kenobi. Fabuła oparta jest na najnowszym filmie, jednak w celu wydłużenia zabawy producent zdecydował się na wiele momentów, postaci i zagadek wymyślonych tylko dla potrzeb gry. W kolejnym numerze postaramy się o zamieszczenie recenzji. (ści)



Firma TELNET Japan przesunęła trochę datę wydania ich najnowszej ...marowej przygodówki pt. CYBERNETIC EMPIRE aż na wrzesień. Gra zajmować będzie 2 CD i obsługiwać będzie Dual Shocka i PocketStation. (aju)

Firma TAKARA potwierdziła krążące ...d dłuższego czasu plotki, za planuje wydać grę pt. TOSHINDEN 4. W grze zostały zmienione wszystkie postacie na nowe. Tak mówią twórcy - cała gra będzie zupełnie inna, niż trzy poprzednie części. Nie została jeszcze ustalona data premiery. (aju)

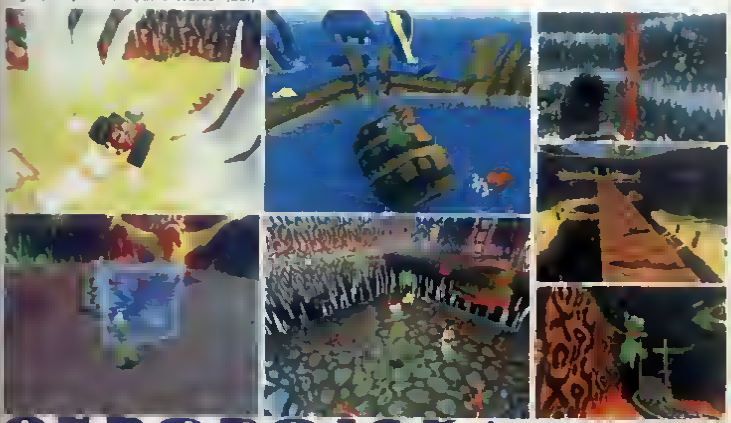
Znana jest już dokładna data japońskiej premiery gry ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE. Otóż ukaże się ona 27 maja tego roku, zajmować będzie 2 płyty CD i obsługiwać będzie Dual Shock, NegCona i joystick analogowy. Jej cena to 6 800 jenów plus podatki (to tak na wszelki wypadek, jakby ktoś chciał sobie tę grę ściągnąć). Konwersja na amerykański rynek ma odbyć się jeszcze przed końcem roku, a o europejskiej nic na razie nie słychać. (aju)

Od dłuższego czasu toczą się boje firmy SONY z producentem oprogramowania BLEEM, czyli emulatora licencji PlayStation na PC. Niedawno firma Bleem LLC ogłosiła sąd federalny w San Francisco odrzucił prośbę SONY o zablokowanie sprzedaży pierwszej pełnej wersji emulatora. "Jesteśmy zadowoleni z takiej decyzji" powiedział Le... Harpole/Hermer, dyrektor Bleem LLC. "Od zawsze utrzymywaliśmy się w przekonaniu, ... BLEEM! będzie dobry dla SONY gdyż dzięki niemu konsola ta dotrze do ogromnej ... PC. Od samego początku pracowaliśmy aby zabezpieczyć interesy SONY jak i firm... dołączających oprogramowanie na PlayStation. Oni wiedzą, że dzięki Bleemowi ich produkty igrzyn uzyskają znaczne większą sprzedaż niż dotychczas". No cóż... na to, za miesiąc pr... cent Bleema, trzeba patrzeć trochę z przymrużeniem oka, gdyż ma on w tym nawet... swój ogromny interes. A co na to użytkownicy pecetów? Wszyscy się cieszą, czego do... dem jest udział umieszczenia liczba 900 tys. ściągnięć demo-wej emulatora... strony internetowej firmy. Do tego można spokojnie dołączyć drugie tyle osób, które ... mają dostępu do Internetu, dostał emulator od kolegi lub zwyczajnie ściągnął ... strony. A więc ta zawrotna liczba 1 mln egzemplarzy robi ogromne wrażenie, no i ... egzemplarzy testy. Aż zdziwiłem się, że Bleem się dopiero teraz, kiedy to można już zamówić i kupić pełną wersję emulatora, rozpowszechnia na wszystkich lądach. Dla ... teresowanych emulator ten można ... nawet na oficjalnej stronie Bleem... (w wa... em coraz za jedyne $24.95 dolarów (licencja) i wraz z kartą kredytową. Rachunek ... prosty: za niecałe 150 zł mamy pełnowartościową konsolę PlayStation, z na... czytnikiem, z ładnym obrazem na monitorze itd. Jedynym problemem wydaje się być ... brakiem na którym chcemy odpalić emulator musi być dobrze "dopalony" a te... kosztuje. Jednak moim skromnym zdaniem nic nie zastąpi uroku tej szarej skrzyn... którą to wszyscy tak bardzo kochamy. Teraz coś o emulatorze PSX na Mace. Otóż ten ... sąd w San Francisco wstrzymał dostarczanie nowych egzemplarzy do sklepów ... wydania sprawy. Oczywiście egzemplarze, które zostały sprzedane lub leżą aktu... w sklepach są wciąż normalnie do kupienia (ponoć już nie), bo skarżący się zaw... ale jak stwierdzał tę decyzję prezes firmy Connectix, Roy McDonald: "Nie w... ze naruszyliśmy czyjeś prawa autorskie w trakcie tworzenia naszego emulator... pomimo tym. Trochę to dziwne, że jeden emulator może się sprzedawać, a inny nie [a...

CO NOWEGO?

CROC 2 tuż tuż

Po kilkukrotnym przesunięciu daty premiery następnej części platformówki CROC firma ARGONAUT ustanowiła ją na maj tego roku. Nie wiem jakie były tego przyczyny, ale wydaje mi się, że producent, po pierwsze, obawiał się zbyt dużej konkurencji ze strony takich hitów, jak CRASH 3 i SPYRO, po drugie starał się podrasować grę od strony technicznej i ją bardziej rozbudować - mankamenty pierwszej części przygód zielonego krokodylka. Tym razem do przebycia będziemy mieli około 50 leveli podzielonych na 6 światów, w których nasz podopieczny będzie m.in. latał balonem, na spadolotni, jeździł gokartem i pływał na łratwie. Jak już wspominałem, engine gry będzie radził sobie z większymi przestrzeniami oraz wyświetlał więcej polygonów i klatek animacji. Gra będzie szybsze i w pełni korzystać z dobrodziejstw analogowego sterowania (w 'jedynce' analog był koszmarny), a dodatkowo będzie możliwość gry we dwie osoby - kooperecyjne sterowanie krokodylkiem za pomocą dwóch padów. Nie spodziewajmy się jednak czegoś nadzwyczajnego, bo z tego co widziałem, CROC 2 przypomina pierwszą część gry i na pewno nie dorówna dzisiejszej platformówkowej czołówce. Ale zagrać na pewno będzie warto. [śc]



SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

...mają różne algorytmy, ale najpowszechniej stosowanym (przynajmniej w generowanej na bieżąco grafice 3D) jest dokładanie na krawędziach obiektów częściowo przeźroczystych pikseli, dzięki temu nie widać ostrego 'schodka' a jedynie łagodne przejście. Przy oglądaniu obrazu z pewnej odległości widzimy po prostu gładkie krawędzie.

DITHERING

Proces umożliwiający [illegible] tworzenie stwierdzonych [illegible] wietlenia więcej [illegible] ści kolorów niż ma to miejsce w rzeczywistości. Polega na umieszczeniu obok siebie pikseli o różnych kolorach tak aby z pewnej odległości sprawiały wrażenie pożądanej barwy (np. ułożone we wzór szachownicy czerwone i niebieskie punkty dają wrażenie fioletu). Aby lepiej wykorzystać efekt stosuje się wiele różnych algorytmów które 'produkują' wzorki najlepiej przyswajane przez ludzkie oko. W PSX'ie standardowo wykorzystuje się Dithering regularny (ang. Ordered) 'produkujący' przeróżne szachownice (np. mgła w SILENT HILL, TOMB RAIDER).

FRAKTAL

Wiadomo [illegible] matematyczna możliwa [illegible] [illegible] [illegible]

SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

Wizualizacja w 1987 r. przez Michaela Barnsleya transformacja fraktalna opisująca grafikę w postaci formuły fraktalnej otwarła drogę nowej generacji niezależnych algorytmów kompresji obrazu.

MOTION BLUR

Efekt symulujący charakterystyczne rozmycie [illegible] przy szybkim ruchu kamery. Wbrew powszechnej opinii jest bardzo łatwy do uzyskania. Wystarczy ze klatka z Frame Buffera (patrz też: Frame Buffer) nie zostanie przeniesiona na ekran, ale zostanie wykorzystany efekt przezroczystości (czyli wyświetlony obok będzie pośrednim między "starą" i "nową" klatką). Efekt ten przez większość konsol jest realizowany sprzętowo a przeciwko jego stosowaniu przemawia tylko pewne "zakłaszanienie" obrazu (przykładem mogą być sceny liczone z METAL GEAR SOLID lub powtórki w RIDGE RACER TYPE 4)

INTERPOLACJA

Sposób określenia wartości funkcji pomiędzy dwoma dyskretnymi pomiarami. Określenie na podstawie dość małej ilości danych [illegible] (a przynajmniej przybliżyć) pełny kształt funkcji. Z punktu widzenia gier najbardziej znana jest dwukierunkowa interpolacja tekstur, powodująca nie usunięcie efektu "rozpikselowania" dużych zbliżeniach. Wykorzystanie interpolacji pozwala uzyskanie efektu płynnego przejścia kolorów pomiędzy kolejnymi pikselami tekstury, nawet przy maksymalnych zbliżeniach. Najbardziej znanym przykładem zastosowania (często przesadzonym znacznie) są wszelkie gry z N64

PIKSEL

Termin Pixel [illegible] od Picture Element (element obrazu). Pojedynczy kwadracik tworzący prostokątnej z jakich złożony jest wyświetlany obraz.

PARALAX SCROLL

Sposób tworzenia wrażenia przestrzeni poprzez generację wielu niezależnych tel przesuwających się z różną szybkością - "najbliższe" najszybciej, "najdalsze" najwolniej. Efekt wykorzystywany np. w platformowych i shooterach 2D.

WEKTOROWA 2D

GRAFIKA WEKTOROWA

W odróżnieniu od grafiki bitmapowej grafika wektorowa **operuje** na poszczególnych punktach, ale **całymi odcinkami, krzywymi i figurami geometrycznymi, opisując je przy pomocy współrzędnych i parametrów** (np. odcinek opisuje współrzędnymi końców - nigdy początków i długość, a koło współrzędną środka i promieniem). Dzięki takiemu sposobowi opisu grafika może być dowolnie skalowana i obracana bez najmniejszej straty (jak [illegible] grafika bitmapowe po takim potraktowaniu wygląda tak, jakby ktoś ją krowie z gardła wyciągnął. Szczególne miejsce zajmuje tutaj grafika 3D operująca bryłami i wielokątami przestrzennymi (potocznie zwanymi poligonami)

KRZYWE BEIZERA

Największą bolączką grafiki wektorowej jest wszechobecna "kanciastość" szczególnie widoczna w grafice generowanej w czasie rzeczywistym (ze względu na ograniczoną [illegible]). Dobrym rozwiązaniem tego problemu jest zastosowanie wzorów Beizera która to pozwalają na w miarę **szybkie wygenerowanie linii krzywej na podstawie stosunkowo małej ilości danych** (współrzędne końców i współczynnik [illegible] krzywej). Niestety, podstawo-

CIUCHY w Internecie

Jeśli jesteście prawdziwymi Maniakami PlayStation, to zapewne jesteście ciekawi, jak zdobyć jakieś naprawdę konkretne gadżety związane z PSX'em i Waszymi ulubionymi grami. Dlatego postanowiłem przekonać Mr. Sclerp, żeby wygospodarował trochę miejsca, abyście wiedzieli co i gdzie można kupić. Oprócz tego dowiecie się także, ile takie przyjemności kosztują. Pamiętajcie że to wszystko nie jest takie drogie, jak Wam się wydaje (oczywiście jeśli ktoś kupuje markowe ciuchy). Jednak dodatkowo trzeba doliczyć koszty wysyłki z USA, co już takie tanie nie jest. Wszystkie poniższe gadżety można znaleźć i nabyć w Internecie pod adresem:

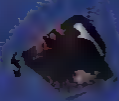
http://store.playstation.com/store/default.asp.

Mat

GADŻETY ZWIĄZANE Z PLAYSTATION.

Nazwa: zegarek
Cena 34.95 $ + przesyłka
Opis biała tarcza z logo PlayStation

Nazwa: etui PlayStation
Cena 9.95 $ + przesyłka
Opis: wytrzymałe etui na 20 płyt kompaktowych, z wyhaftowanym na froncie logo PlayStation



Nazwa: bluza PlayStation
Cena 54.95 $ + przesyłka
Opis: szara bluza z logo PlayStation, kołnierzyk

Nazwa: czapka PlayStation
Cena: 14.95 $ + przesyłka
Opis czarna czapka z brezentowym daszkiem (z logo PlayStation)

Nazwa: kurtka sportowa PlayStation
Cena 149.95 $ + przesyłka
Opis tzw baseballówka, z logo PlayStation, czarny korpus i brązowe rękawy

Nazwa: bluza PlayStation
Cena 22.95 $ + przesyłka
Opis czarna bluza, z logo PlayStation na piersi

Nazwa: golf PlayStation
Cena 33.95 $ + przesyłka
Opis biały golf z napisem PlayStation na części okrywającej szyję

Nazwa: plecak PlayStation
Cena: 26.95 $ + przesyłka
Opis czarny plecak z logo PlayStation, w sam raz do szkoły, idealny na każdą okazję, z pewnością pomieści Wasze książki i zeszyty

Nazwa: torba PlayStation
Cena: 19.95 $ + przesyłka
Opis: wodoodporna torba na ramię, będąca w stanie pomieścić konsolę, pad, okablowanie, sześć sztuk gier i cztery karty pamięci, zawiera wzmocnione przegrody

GADŻETY ZWIĄZANE Z POSZCZEGÓLNYMI GRAMI

Nazwa: Czapka PaRappa The Rapper
Cena 12.95 $ + przesyłka
Opis [illegible] czerwona, raperska czapka [illegible] maniakom żabki (z gry THE RAPPER) na czole

Nazwa: koszulka Twisted Metal 2
Cena 24.95 $ + przesyłka
Opis 100% cotton, czarna koszulka z logo TWISTED METAL 2 na klatce piersiowej [illegible] Sweet Tooth na plecach, krótki rękaw

Nazwa: bluza Coolboarders 2
Cena 32.95 $ + przesyłka
Opis: niebieska bluza z logo COOLBOARDERS 2 na piersi, kołnierz V, długie rękawy

Nazwa: koszulka Jet Moto 2
Cena 24.95 $ + przesyłka
Opis: koszulka z logo JET MOTO 2 na piersi, krótki rękaw z napisem PlayStation, kolorowe paski wokół [illegible]

Nazwa: bluza Crash Bandicoot
Cena 30.00 $ + przesyłka
Opis: dwukolorowa bluza z [illegible] Crasha na piersi, i tyłu napis [illegible] kołnierzyka

Nazwa: czapka Crash Bandicoot
Cena 14.95 $ + przesyłka
Opis czarna czapka z postacią Crasha Bandicoota na [illegible] szary [illegible], metka z napisem PlayStation z tyłu wyhaftowana "WARPED"

Nazwa: kurtka Gran Turismo
Cena 97.00 $ + przesyłka
Opis [illegible] czarna kurtka, z napisem PlayStation na rękawku, napis PlayStation na mankietach

Nazwa: czapka Gran Turismo
Cena 14.95 $ + przesyłka
Opis [illegible] z logo GRAN TURISMO na wysokości czoła [illegible] regulacyjnym napis PlayStation

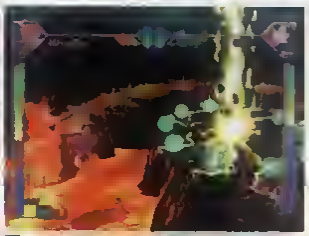
Nazwa: czapka Spyro The Dragon
Cena 14.95 $ + przesyłka
Opis [illegible] czapka z logo SPYRO THE DRAGON na wysokości [illegible] na pasku regulacyjnym napis PlayStation

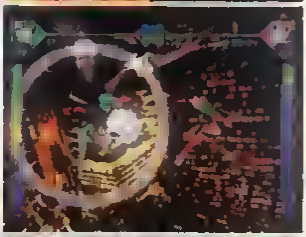
Nazwa: bluza polar Crash Bandicoot
Cena 74.00 $ + przesyłka
Opis postać Crasha Bandicoota na piersi, logo Crasha na środku [illegible] [illegible] kieszeni, napis PlayStation na rękawie

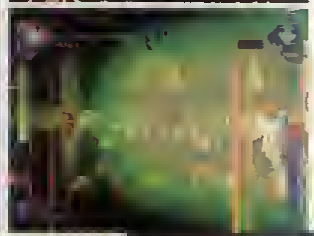
PSYCHIC FORCE

bardziej trójwymiarowy

W okolicach wakacji tego roku TAITO wypuści na rynek japoński drugą część nawalanki "powietrznej" pt. PSYCHIC FORCE, która w Europie, jeśli dobrze wiem, nigdy się nie pokazała... czego również tak mi się wydaje nie należy oczekiwać po sobie. Ostatnia gra z serii PS zeszczyciła japońskich posiadaczy Dreamcasta w okolicach marca i nie wspominałbym o tym, gdyby PSX owa wersja nie miała, według zapowiedzi, przewyższać wersji na 128-bitową Segę. Powód jest prosty TAITO zapowiada prawdziwy, w pełni trójwymiarowy system walki, który nawiązywać ma do automatowej wersji (PF 2012). Niewtajemniczonym wyjaśniam pokrótce, że bijatyka ta, połączona z nader częstym używaniem "fajerbolów" i wszelakich czarów rzucanych z dystansu, rozgrywa się w powietrzu, na pseudo trójwymiarowej arenie. Nowa gra ma być kompaty







SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

wy wzór Beziera nie znalazł szerokiego zastosowania w grach, bowiem nie pozwala na operowanie obiektami przestrzennymi. Jednym z najnowszych osiągnięć współczesnej grafiki komputerowej jest tzw. przestrzenna interpolacja Beziera, czyli opisywanie powierzchni obiektów przestrzennych analogiczne do krzywych Beziera (tj. z zastosowaniem współczynników kierunkowych). Dzięki temu nie jest fotorealistycznie mówiąc "podzielone" polygony na mniejsze, zachowując przy tym kształt powierzchni. W praktyce przy generowaniu obiektów przestrzennych grafik nie musi dokładnie odwzorowywać 'obłych' powierzchni - wystarczy że opisze kilkoma polygonami a pozostałe - w miarę potrzeby wygeneruje za niego algorytm. Jest to nowa jakość szczególnie w dziedzinie grafiki generowanej w czasie rzeczywistym, bowiem pozwala uzyskać wrażenie bardzo dużej szczegółowości bez znaczącego spowolnienia procesu generowania grafiki. Algorytm ten będzie wykorzystywany w PSX2 (przez co śmiem tok niezwykle intensywny u mnie występuje)

WEKTOROWA 3D

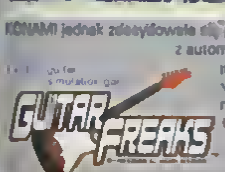
CULLING

Wyraz brzmi [illegible] Sposób [illegible] komputerze. Wszystkie polygony (wielokąty) obiektu są definiowane zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli po obróceniu obiektu jakiś polygon jest określony przeciwnie, oznacza to, że znajduje się "tyłem" do "użytkownika" i nie trzeba go [illegible] wać. Przyspiesza to [illegible] grafik [illegible]

Następca TENCHU

połowie miesiąca kwietnia CAPCOM zapowiedział wydanie nowej gry pt. **ONIMUSHA - DEMON WARRIOR**. Akcja gry toczy się w czasach wojny domowej w Japonii, a sposób przedstawiania akcji zbliżony jest mocno do tego z gry RESIDENT EVIL. Zadaniem Gracza jest odnalazianie porwanego kuzyna który przetrzymywany jest w zamku pełnym pułapek, duchów i innych "przeszkadzajek". Nie będzie łatwo. Jak na razie udało mi się zdobyć dwa mierne jakości screeny, ale może coś tam na nich zobaczycie, he he (aju)

KONAMI jednak zdecydowała się przenieść na PlayStation grę znaną w Japonii z automatów **GUITAR FREAKS**. Specjalnie dla tej [illegible] gry powstał [illegible] nowy kontroler - gitara!!! KONAMI ma już sporo doświadczenia w tworzeniu gier muzycznych na naszą konsolę (DANCE DANCE REVOLUTION, BEATMANIA czy POP N MUSIC), więc nie powinno być problemów z konwersją. Nie zostało jeszcze ustalone, [illegible] premiery gry, [illegible]



Manhattan
Playstation
Center
WYMIANA GIER !
TAKŻE WYSYŁKA
WYMIANA DOTYCZY TYTUŁÓW O TEJ SAMEJ WARTOŚCI - DO KAŻDEJ WYMIANY DOPŁACAMY
NAPRAWY I REGULACJE KONSOL
Tel. 0601 500 108
NOWOŚĆ
przejściówki PC do monitorów Amiga
Nie zwlekaj - przyjedź lub zadzwoń !
Starsze gierki w super cenach !
Zapraszamy do [illegible]. Pawilon "Manhattan" [illegible]35 a
Osiedle Tuwimowo II / dojazd ul. [illegible]
Tel. 0601 500 108
GRY PROSZE WYSYŁAĆ NA ADRES: M.P.C. SKR 28, 87-101 TORUŃ 5

SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

CIENIOWANIE GŁĘBOKOŚCIĄ/ ODLEGŁOŚCIĄ

ing Depth Shading) Jeden z najprostszych sposobów cieniowania grafiki przestrzennej, ...stujący współrzędną "z" (w głąb ekranu) ...kreślenie intensywności cieniowania. Efekt tak... nie obciąża zanadto procesora gdyż głębokości poszczególnych pikseli są zazwyczaj określone przy obliczaniu transformacji przestrzennych (obracanie, skalowanie szczególnie grzy ...sowaniu Z Bufferingu! więc efekt taki można dołożyć więcej "przy okazji". Dzięki niemu powstaje efekt mgły lub ciemności (choć ciemność jest tak naprawdę "czarną mgłą"). Efekt ten często wykorzystuje się w celu zamaskowanie ogra...niczone zdolności generacji grafiki aby obiekty ... pojawiały się nagle na ekranie (porównaj np. SILENT HILL z dowolnymi starszymi wyścigami)

WPADANIE

...g Dra...h nie kojarzyć z nieplanowaną ... Niezamierzony efekt występujący przy ...o grafiki 3D polegający na nagłym pojawianiu się całych obiektów. Wynika albo z niechlujnego programowania albo z braku mocy obliczeniowej (w tym przypadku obiekty nie są rysowane dopóki nie znajdą się "blisko" ekranu). Co sprytniejsze programy starają się zamaskować ten szkodliwy przez zastosowanie różnych wariantów "mgieł".

WYPADANIE

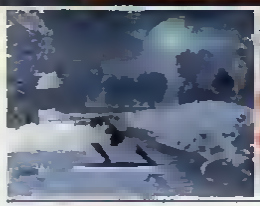
...ng Drop-out) Nieza...ny efekt występujący przy przetwarzaniu grafiki 3D polegający na nagłym znikaniu całych obiektów. Podobnie jak "wpadanie" wynika albo z niechlujnego programowania albo z braku mocy obliczeniowej. Jeżeli "zażądany" od komputera wygenerowania grafiki przekraczającej jego możliwości to mogą przydarzyć się dwie rzeczy albo animacja drastycznie zwolni albo komputer "wyrzuci" niektóre obiekty. Jednak program nie wie "z góry" które obiekty są najbardziej "czasożerne" dlatego często zdarza się że dany obiekt zostanie narysowany w jednej klatce a w następnej już nie (efekt widoczny szczególnie dobrze w grze V-RALLY Split Screen).

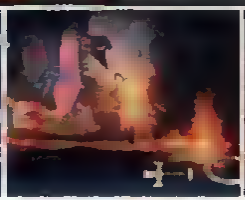
CIENIOWANIE GOURAUDA

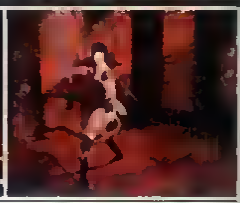
...ieniowanie poly... przez ...auda. Jest to jedna z najprostszych technik powszechnie spotykanych w dzisiejszych grach. Polega na h...nijowym interpolowaniu koloru wielokąta na powierzchni poligonu (patrz interpolacja). Proces przebiega dwustopniowo najpierw na podstawie kolorów wierzchołków poligonów oblicza się kolory krawędzi a następnie dla każdej linii w której wyświetlany jest poligon oblicza się kolory punktów pośrednich na podstawie kolorów krawędzi. Całość sprawia wrażenie płynnego przejścia z jednego koloru do drugiego. obiekty wyglądają jak wykonane z matowego tworzywa. Cieniowane przy użyciu techniki Gouraud'a często stosuje się też jako "uzupełnienie ...tekstur... ...postaci w TK3!

CIENIOWANIE PHONGA

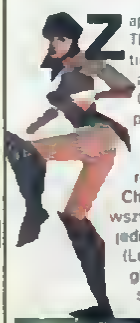
...owanie Phonga to ...bardziej zaawansowany algorytm ...owanie obiektów ...nych. Pierwszym jego etapem jest ...e wektorów normalnych wielokątów - czyli wektorów prostopadłych do płaszczyzny poligo-



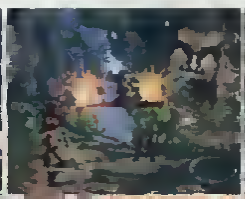




XENA pogromczyni LARY?



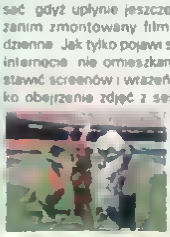
Zapowiadana w PSX EXTREME #16 gra produkcji UNIVERSAL INTERACTIVE z wojowniczą kobitą XENA: THE PRINCESS WARRIOR do sprzedaży trafi w sierpniu tego roku. Pokrótce powtórzę o co biega. Gra action-adventure (połączenie TOMB RAIDER, TENCHU i NINJA), TPP, w której Gracz kieruje poczynaniami tytułowej Xeny, usiłującej odbić swoje przyjaciółkę - Gabrielle - z rąk bogów Calisto i Aresa - tych dwóch gagatków 'wyhodowało' trójgłową bestię, z pomocą której w przyszłości zamierzają podbić cały świat. Xena posiada ponad 100 sekwencji ruchów i oprócz różnorakich uderzeń cięć mieczem, potrafi walczyć na kije i rzucać Chekremem (taki okrągły bumerang). Gra podzielona jest na 20 leveli, zaś wszystkie scenerie nawiązują do swoich filmowych odpowiedników. Na tym jednak nie kończą się powiązania z serialem TV, bo odtwórczyni głównej roli (Lucy Lawless) użycza komputerowej postaci swojej twarzy oraz podkłada głos. Mankamentem jest brak zastosowania techniki Motion Capture, co spowodować może 'ciężkawość' niektórych ciosów (ścl



OTO KILKA ZDJĘĆ Z PIERWSZEJ SESJI JAKA MIAŁ OKAZJĘ PRZEJŚĆ REDAKTOR NASZEJ GAZETY NA KTÓREJ PRZEDSTAWIONO NAM JAKI SYSTEM BĘDĄ ONI WYKORZYSTYWAĆ PODCZAS GRY

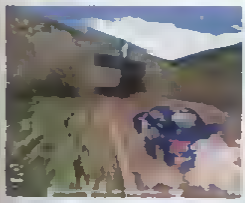
Firma	Dreamcast	Playstation 2
ASCII	tak	tak
Atlus	tak	niezdecydowany
Bandai	tak	tak
Capcom	tak	niezdecydowany
Data East	tak	tak
Enix	niezdecydowany	tak
From Soltware	tak	tak
Game Arts	tak	niezdecydowany
Hudson	tak	zainteresowany
Imagineer	tak	zainteresowany
Koei	tak	tak
Konami	tak	zainteresowany
Namco	tak	tak
NEC	tak	zainteresowany
SNK	tak	niezdecydowany
Square	nie	tak
Taito	tak	zainteresowany
Tekaro	tak	zainteresowany

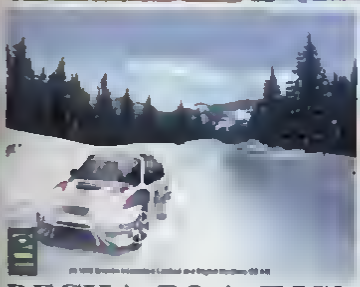
Niedawno odbyły się zdjęcia do filmu ...klamowego nowego baseballu, który ... producentem jest firma 3DO. Telewizyjne reklamówki (jak filmy zawsze były 'z jajem' (np. ARMY MEN), więc wiele osób czekało na ich rozpoczęcie. Jaki był efekt końcowy tego niestety nie mogę napisać gdyż upłynie jeszcze trochę czasu zanim zmontowany film ujrzy światło dzienne. Jak tylko pojawi się on w TV lub internecie nie omieszkam Wam przedstawić screenów i wrażeń. Pozostaje nam tylko obejrzenie zdjęć z sesji zdjęciowej. Byłbym zapomniał ...promowanej gry to HEAT BALL 20... (ed.)



RALLY MASTERS

Nie udało nam się uzyskać nowych informacji dot bezpośrednio samej gry, jednak zdobyta ostatnimi czasy nowe screen shoty mówią same za siebie DIGITAL ILLUSIONS, po kontrowersyjnym i może zbyt arcada'owym MOTORHEAD, próbuje tym razem zbliżyć grę bardziej do symulatora Czy wyjdzie to jej na dobre? [sc]





DECHA DLA EJSIEGO...

TONY HAWK S PRO SKATER to najnowsza zapowiedź ACTIVISION traktująca o wariacjach na deskorolce Producent gry, grupa NEVERSOFT (APOCALYPSE) zapowiada najlepszy a zarazem najbardziej realistyczny i rajcowny symulator "dechy" (dziwne ze nikt nie zapowiada swojej gry jako kichę) Scenerie po których jeździł będzie Gracz to istne raje dla skejterów, z mnóstwem wszelakich rynien murków rurek skoczni i innych dupereli, na których będzie można się przejechać Co najważniejsze triki, których zapowiadana jest niezliczona ilość, będą wymagały sporych umiejętności a nie tak jak to miało miejsce w STREET BOARDERS (STREET SKATER PAL) byle leszcz, nie mający o grze zielonego pojęcia, naciskając jeden klawisz odwalał przeróżne sztuczki Oczywiście zabawne będzie towarzyszyło analogowe sterowanie + digania co, miejmy nadzieję, przyczyni się do [illegible] [sc]

OSPRZĘT

W Japonii dostępne są już od dawna teraz przyszedł czas na USA i Europę Ach, zapomniałem wspomnieć o czym będę pisać - o kolorowych Dual Shockach Dostępne będą w nast kolorach czarny przezroczysty zielony i niebieski zresztą spójrzcie na screeny Poza kolorem nie różnią się one niczym od zwykłych Dual Shocków nawet cena tak ważna jest taka sama [aju]

Firma ACT LABS zapowiedziała, że już niedługo wypuści na rynek specjalną przystawkę do kierownic typu RS, wylansowanych przez tą samą firmę która pełnić będzie funkcję 8 biegowej skrzyni biegów Będzie to znakomite uzupełnienie gier wyścigowych, dzięki któremu będziemy mogli poczuć się prawie jak w prawdziwym samochodzie Skrzynia biegów będzie w pełni konfigurowalna dzięki czemu możemy przystosować ją do każdej gry wysługowej Nieznane są jak na razie cena ani data ukazania się tegoż cuda [aju]

SŁOWNICZEK

PSX EXTREME autorstwa

[illegible] w polygon[illegible] [illegible] [illegible] [

SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

...nowski "kulista". Panoramę Racławicką obserwator mógłby rozglądać się we wszystkie strony. Fizycznie to niemożliwe, dlatego... Wyszczególnienie powierzchni 'odających' lustrzane odbicie ale tylko odających, bo tak naprawdę nie ...jące a tylk - przygotowane wcześniej obrazy. Efekt ten można zaobserwować w co nowszych wyścigach (np. GRAN TURISMO, RIDGE RACER TYPE 4, NEED FOR SPEED 4)

TEKSTUROWANIE

Proces rysowania płaskich obrazów (tzw. map...) które tutaj, dla ułatwienia nazywa się tekstur...) **na powierzchni poligonów**. Teksturowanie pozwala na ...ykle to o niskim, naprzykład koszt...wność c... myśli koszt "czasowy"? ...dużej ...detal bez angażowania dodatkowych poligonów. Jednak proces teksturowania ma też swoje wady. Najbardziej widoczny jest nadmierne rozciągnięcie texeli (pixeli tekstury) przy większym zbliżeniu. Często też zauważalne jest ...ne 'chaos' powstający przy większych oddaleniach 'pływanie' tekstur spowodowane brakiem korekty perspektywicznej i inne nieprzyjemne syfy. W celu ich wyeliminowania (syfów) powstało wiele zaawansowanych algorytmów, ale ...ty pogarszają one najlepszą cechę tekstur... ...zybkość". Rewolucja przyszła razem ze specjalizowanymi koprocesorami graficznymi, które wykonują za procesor główny całą brudną robotę, pozwalając osiągnąć niskim kosztem wspaniałe efekty (np. N64) (patrz też: korekcja perspektywy, mip-mapping)

LIGHT-SOURCING

Sposób emulacji oświetlenia przy generacji ...pe... przy ...znajdujące się w "cie... ...nie... ...ne te "oświetlo... ...jest ...ba... ...ogólny, obejmujący dziesiątki różnych algorytmów - od tych najprostszych (np. prostopadłe światło z góry) aż do niezwykle wyrafinowanych (uwzględniających wiele źródeł światła, rozchodzenie się promieni a najbardziej ...owane ...). Do gier najczęściej wykorzystuje się najprostsze wersje, często maskując ich prostotę efektami w rodzaju flar i rozbłysków.

MIP-MAPPING

...dużej od... ...jest ...ogą ...wierzc... ...pokryta jest ...tekstur... dużą ilością detali można zauważyć chaotyczne rozrzucenie pikseli. Aby temu zapobiec stosuje się technikę zwaną Mip-mapping... ...polega ...na wcześniejszym przygotowaniu ...zych ... tekstur które odwzorowują teksturę właściwą w większych odległościach od kamery. Ponieważ te "robocze" tekstury powstają poprzez uśrednienie tekstury źródłowej, efekt chaosu zostaje zminimalizowany.

KOREKCJA PERSPEKTYWICZNA

...znana także jako Iewersyjne teksturowanie. Algorytm rysowania tekstury biorący ...ę odległość od 'kamery' w przeciwieństwie do ...wykłego teksturowania, zakładającego ...generowany obraz jest płaski. Standardowa metoda powoduje nieprzyjemne 'pływanie' tekstur, szczególnie na poligonach znajdujących się ...pod ...kątem do ekranu.

PRERENDEROWANA (grafika)

...grafika przygotowana przed ...homentem programu, za ...ęściej w postaci bitm... ...w V... ...wersji do gotowego

Czyżby kolejny wielki HIT EIDOSU?

Z...apamiętajcie ten tytuł. FEAR FACTOR - nowa gra EIDOSu, w której Gracz wciela się w postać ...jednego z trzech najemników łapiących kobiety i sprzedających je za pieniądze swoim odbiorcom. Akcja dzieje się w dużej metropolii w niedalekiej przyszłości. Program korzysta z ...prerenderowanych scen (jak RE) oraz prezentuje liczne wstawki FMV w tle, co w połączeniu ...z bardzo pożądany efekt. Zastosowano także bardzo efektowne ...ustawienia kamer (atrakcyjne rzecz jasna) o same postaci są bardzo szczegółowo odzwierciedlone. Wielka opiera się przede wszystkim na ...leszerowaniu przeciwników ołowiem, jednak niewykluczone, że będzie można walczyć wręcz. Jak na razie nic więcej nie wiadomo, bo tytuł przewidziany jest dopiero na koniec tego roku, więc jedyne co ...pozostaje to delektowanie się kilkoma dostępnymi już teraz screen shotami. [sci]

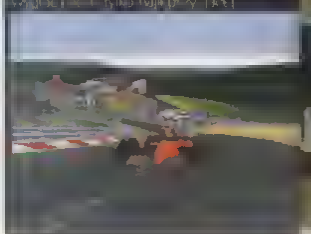
PONG wkracza w XXI wiek

Za sprawą firmy HASBRO, która wykupiła prawa do wszystkich starych produkcji ATARI, ta pierwsza komercyjna gra w historii pojawi się na PlayStation w okolicach października. Idea zabawy ...na ma sensu tłumaczyć (patrzyłeś na obrazki), bo jest tak prymitywna, jak nasz kolega (dziś). Hity jednak pozostaną

Trudności może okazać się nieco wyższy, bo najnowsze wcielenie gry będzie trójwymiarowe (izometrie), nie wykluczone również, że kamera będzie obracała się w zależności od tego, co się aktualnie dzieje na polu. W celu zbajerowania zabawy plansze (około 20) będą okraszone różnymi przeszkadzajkami, podczas gry będzie można zbierać power-upy, a paletki różnić się będą zdolnościami (każda z własną charakterystyką). Całość zapowiada się dobrze, ale wydaje mi się, że po raz kolejny przekonamy się o wyższości prestarych oryginałów nad XXI wiecznymi (pewnie) odgrzewankami. Nie będę podawał przykładów. [sci]

F1 EIDOS

...eszcze do nie tak dawna w wyścigach ...ścia prym wiodła firma PSYGNOSIS, ...wypuszczona przez nich Formuła 1 '98 ...niewypałem. W tym numerze możecie ...ać recenzję nadzwyczaj MONACO GP. De... ...pełnej pierwszeństwa pełnie dołączy się EIDOS, która zapowiedziała wypuszczenie ...o ...y opartej o licencję F1' OFFICIAL ... ONE RACING (tytuł roboczy) początkowo posiadać licencję z roku '96 (co widoczne ... ...screenach), ale po wielu rozmowach ...najprawdopodobniej otrzymą prawa do roku '98. Licencja daje prawo do ...yze 11 ekipy wraz z kierowcami i 16 torów z ...go sezonu '98. Mam nadzieję, że panowie z ...na stanowią całkowicie zamknięty i wypuszczą na ...supą doskonały teh... marsjanin. Tak czy ...powiadź się ostra walka pomiędzy tymi ...



Piła

CO NOWEGO?

Przedsmak E3

Kiedy będziecie czytać ten numer PE, razem z Norbym będziemy się bawić w USA, a dokładniej na targach E3, które tym razem odbywają się w Los Angeles. Mieliśmy już pewne plany co do samych targów jak podzielić sobie te 3 krótkie dni i co kiedy zrobić. Ale wszystko poszło się "kochać" kiedy w jedynym z e-maili które dostałem od organizatora tych targów, przeczytałem "Na E3 zostaną zaprezentowanych łącznie około 2600 gier na wszystkie platformy!!! Ludzie to jest chyba jakieś nieporozumienie!!! 2600 gier które nie zostały jeszcze wydane, więc wypadałoby wszystkie zobaczyć, ale jak to zrobić??? Krótkie obliczenie 2600/3=866 czyli 866 gier do zobaczenie w ciągu dnia. Zobaczmy jak to wychodzi w przeliczeniu na godziny 866/8 (tyle mniej więcej trwa jeden dzień targów) = 108. Czyli 108 gier na godzinę, idąc dalej 108/60 (tyle godzina ma minut) = 1,8. Tak już wiem - chcąc wszystko zobaczyć (a ja taki jestem ze jak już gdzieś jestem, to muszę wszystko zobaczyć) muszę mieć tempo około dwóch gier na minutę!!! Jeśli podzielimy się z Norbym po połowie to każdy z nas w ciągu minuty będzie musiał obejrzeć jedną grę. Dobre koniec tego marudzenia przecież jesteśmy EXTREME czyli Ekstremalnie Ekstremalni więc jakoś sobie poradzimy (no i musimy iść na mecz NBA, jak się uda to trafimy na finały konferencji w L.A. - jeśli oczywiście dojdą do tego poziomu rozgrywek). Trzeba będzie jeszcze odwiedzić konferencje prasowe, bankiety (piłko i jedzenie za darmo i spalić inne "obowiązki" dziennikarskie. Aby wam trochę przybliżyć to, o czym będziemy pisać za miesiąc, zebrałem trochę informacji o tym, co będzie się dziać w ciągu tych 3 długich dni.

I tak np.

- firma ROCKSTAR GAMES planuje zorganizowanie meczu piłkarskiego (!!) podczas ostatniego dnia targów. Jak czytam w notce prasowej: "będą duże nagrody i alkohol" a więc nas nie powinno zabraknąć.
- do przejęcia będziemy mieli powierzchnię na której spokojnie zmieściło by się 15 Jumbo Jetów (!?!)
- wystawić się będzie ponad 400 firm
- będzie się ogromna impreza organizowana przez firmę SONY, na której jest mieszanka wyżerki trwająca do białego rana
- w kolejnym e-mailu z E3 było zaproszenie na bankiet, na którym można będzie zobaczyć demo jakiejś gry na PC. Wyraźnie jednak zaznaczone było, że będzie to bankiet z alkoholem i jedzeniem, więc czemu by się tam nie udać???
- rozdawanych będzie masa kultowych koszulek za darmo choć o niektóre trzeba będzie się mocno nachodzić i nasrać

11 maja ukaże się nowa płytka DEMO firmy SONY, na której znajdą się najnowsze grywalne produkcje tej firmy (i zapewne będzie ona rozdawana na targach E3). Znajdą się na niej APE ESCAPE, BLOODY ROAR 2, THE NEXT TETRIS, MLB 2000, CROC 2, ELMO'S LETTER ADVENTURE, XENA WARRIOR PRINCESS, RIDGE RACER TYPE 4 oraz TONY HAWK'S PRO SKATER. [aju]

Ciekawsze gry o których wiadomo, że zostaną zaprezentowane na E3:

AIRONAUTS
APE ESCAPE
CHOCOBO RACING
EXPERT POOL
FEAR FACTORY
FIGHTING FORCE 2
FINAL FANTASY ANTHOLOGY
FORMULA 1'99
GRAND THEFT AUTO 2
G-POLICE 2
KINGSLEY
LEGACY OF KAIN 2
METAL FATIGUE
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
OMIKRON
RAINBOW SIX
RALLY DRIVING - nowe wyścigi firmy KONAMI
SAGA FRONTIER 2
SPYRO THE DRAGON 2 - w ostatniej chwili już nie mogę się doczekać
WIPEOUT 3 - tak, na E3 przedstawiona będzie grywalna wersja tej wspaniałej (mam nadzieję) gry
SABOTEUR
URBAN CHAOS

po prostu SZACHY

Szachy? Prawdę powiedziawszy nie przepadam za tą formą [illegible] umysłową, ale jestem pewien, że istnieją tu całe rzesze wielbicieli tej gry. MINDSCAPE na swojej liście wydawniczej (USA) na miesiąc czerwiec uwzględnił długą część szachów - czyli CHESSMASTER II, w którym [illegible] mamy możliwość zmierzenia się z jednym z ponad 60 komputerowych graczy, uosabiających tekie postacie jak Karpov czy Capablanca. Program ustrukcyjnie instruktażowe wstawki FMV, 14 trybów rozgrywek i kilka designów figur. Wersja na PSX według zapewnień producenta nie powinna wiele ustępować wersji na PC [illegible]

SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

rzonej w czasie rzeczywistym, nie może być zmieniana. Najlepszym przykładem mogą być renderowane (patrz też: Raytracing) tła, np. w FF7 [illegible] b RE

POLYGON

Wielobok Najczęściej odnosi się do elementów z których buduje się obiekty przestrzenne

RAYTRACING

Sposób generacji obrazów p[illegible]zeźnianych polegający na śledzeniu drogi promieni świetlnych. Daje znakomite realistyczne efekty ale wymaga zatrważającej mocy obliczeniowej. Widywany najczęściej w prerenderowanych animacjach (popularnie nazywane wstawkami/animacjami FMV) lub po prostu "renderami" (patrz też: Rendering)

REALTIME

Operacje przeprowadzane w czasie rzeczywistym czyli pod[illegible]ący [illegible]n da[illegible] [illegible]ej) użytkownik[illegible] [illegible] ingerencji. Wszystkie gry 3D pracują w czasie rzeczywistym

RENDERING

Proces t[illegible] grafiki. Najczęściej od[illegible] się do grafiki 3D

Z-BUFFERING

Przy generowaniu grafiki 3D bardzo często pojawia się problem "przenikania" przez siebie obiektów. Wynika [illegible] go ze [illegible]

GRAffITI
SALON GIER TELEWIZYJNYCH
Dreamcast
Prowadzimy sprzedaż akcesoriów i gier telewizyjnych
GRY: SEGA RALLY, POWER STONE, VF 3 tb, Sonic Adventure, Psychic Force 2012 ...!
Nowe gry: 1080 SNOWBOARDING, WIPE OUT 64, XG 2, ZELDA 64, TUROK 2
Nowe gry: ROLLCAGE, POPULOUS I ponad 50 tytułów !!!
PlayStation
W sprzedaży: konsole, gry i akcesoria. Prowadzimy wymianę gier.
Możliwość wynajęcia: karty pamięci (ZELDA itp.) kierownicy, Arcada Sticka.
Wrocław ul. Szybowcowa 15 tel. (071) 351 67 89
(z tyłu budynku HILTI) CZYNNE 6 DNI W TYGODNIU

SŁOWNICZEK

PSX autorstwa EXTREME

algorytmy określania kolejności rysowania często prowadzą, szczególnie przy przelocie obiektów o znacząco różnych gabarytach znajdujących się blisko siebie. W celu usunięcia tej niedogodności stosuje się Z-Buffering, czyli przypisanie każdemu punktowi na ekranie dodatkowej wartości określającej jego głębokość (względem "kamery"). Przy rysowaniu nowych obiektów porównuje się głębokość aktualnie rysowanego punktu względem punktu wcześniej odczanego na ekranie i rysuje się go tylko wtedy, gdy nowy punkt znajduje się bliżej "użytkownika"

ANIMACJA

FMV

...ing Full Motion Video). W pełni nazwa wszystkich **sposobów zapisu animacji bazujących na zapamiętaniu poszczególnych klatek** ... W kompresji Okt... (pełny ... bierze się z tego, że w animacji takiej poruszać ... może się cała zawartość ekranu (we wcześniejszych systemach celem oszczędzenia miejsca często stosowało się bardzo obcięte techniki, umożliwiające ... tylko na fragmencie obrazu). Technika znalazła ... zastosowanie w grach od momentu wprowadzenia płyt CD jako powszechnego nośnika informacji ze względu na ograniczone miejsce i wynikającą z niego intensywną kompresję ma zazwyczaj gorszą jakość od obrazu wideo

MOTION CAPTURE

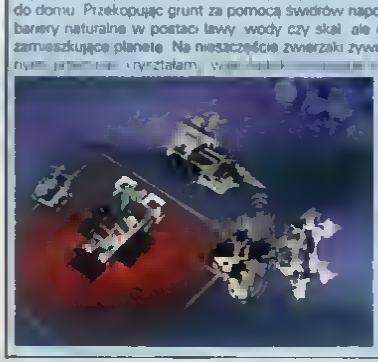
Technika pozwala ...ca przekazać ruch ... do komputera ... ana da produkcji ... gier 3D ... których występują ludzie ... począwszy od wszelkich ... bijatyk na platformach ... grach sportowych ... **Pozwala na uzyskanie bardzo naturalnych ruchów** ... ...ną różne techniki realizacji, choć ostatnimi czasy największą popularnością cieszą się dwie. Pierwsze z nich wykorzystuje zestaw czynnikowo-... kamer (zazwyczaj 6-cio ... tyle wystarcza, aby objąć "plan" ze wszystkich stron i dokładnie śledzić pozycję w przestrzeni). Aktorzy zakładają na kończyny specjalne opaski z zamocowanymi

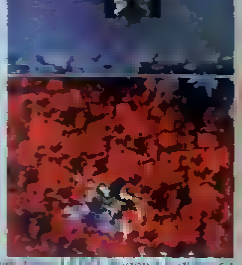
TOMORROW NEVER DIES

W a wrześniu pokaże się długo oczekiwana pozycja na wzór nintendowskiego GOLDEN EYE czy znanego wszystkim SYPHON FILTER. Zadaniem gracza występującego w grze jako sam James Bond jest zapobieżenie konfliktowi między Królestwem a Chinami, który możliwy jest dzięki politycznej potężnego biznesmena. Zasadniczą zaletą tej gry z gatunku action-adventure jest duża liczba różnych rodzajów uzbrojenia (około 16 - nie martwcie się, będzie snajperka) i wszelakich gadżety (kamery, skanery, okularki i inne kity) którymi posługuje się nasz bohater. Jak przystało na słynnego Bonda, działa on w towarzystwie pięknych kobiet - Wai Lin jest chińską agentką, którą będziemy kierowali w jednym z kilkunastu levels. Ponad połowa scenariusza gry została zadaptowana bezpośrednio z filmu, jednak niektóre sceny zrobiono dla potrzeb ustrakcyjnienie zabawy, jak chociażby zjazd na nartach, który na PSX wygląda zarąbiście. Z resztą nasz bohater w grze nie będzie nadwyrężał swoich nóg, korzystając bardzo często z różnych środków transportu... patrzcie na screeny. [ści]

KLOCHI LEGO ...ałakują...

To jedna z dwóch gier firmy LEGO, która pojawi się na pewno na PSX przed końcem roku. Statek kosmiczny ludzików Lego zetknąwszy się z czarną dziurą został przeniesiony w inny obszar galaktyki, gdzie musiał przymusowo lądować na nieznanej planecie. Tam też toczy się akcja gry, w której Gracz kierując ludzikami musi zgromadzić określoną ilość energii w postaci specjalnych kryształów i rudy, co pozwoli robotkom na powrót do domu. Przekopując grunt za pomocą świdrów napotykamy nie tylko bariery naturalne w postaci lawy, wody czy skał, ale również potwory zamieszkujące planetę. Na nieszczęście zwierzaki żywią się wykopywanymi przez nas kryształami, więc będziemy musieli bronić swoich znalezisk korzystając z kilku prostych rodzajów uzbrojenia (np. push gun czyli pistolet popychający, teleport gun czy dynamit). Z uwagi na wiek potencjalnego odbiorcy gier [illegible] nie może zginąć nawet spotkawszy się oko w oko z wielkim głodnym potworem (no bo który potwór zje plastik, oprócz mojego psa oczywiście, który zje nawet telefony komórkowe). [ści]





Jest już MIKRO-PAL i MINI-PAL

Dobra wiadomość dla posiadaczy PSX

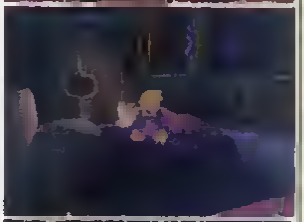
Jak dowiadujemy się z dobrze poinformowanych źródeł skończyły się kłopoty z konsolami PSX. Jeśli konsola którą posiadasz nie potrafi odtwarzać gier NTSC, lub odtwarza je jako czarno-białe wystarczy wzbogacić ją o jeden z modułów produkowanych przez naszą firmę.
Moduły MIKRO-PAL do konsol odtwarzających NTSC bez koloru lub MINI-PAL do konsol działających tylko w systemie PAL oferujemy również w wersjach do samodzielnego montażu.
Służymy naszym doświadczeniem i wiedzą!
Zajmujemy się również naprawą i sprzedażą konsol, akcesoriów oraz gier (również NTSC)

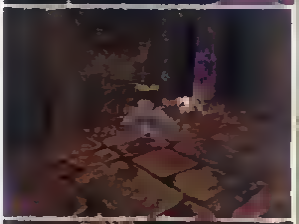
PLAYSTATION

- **KONSOLE, modernizacje, gry**
  "Pirania" 90-623 Łódź, ul. 8 go Sierpnia 38/24
  tel./fax 0 42 6324 254, 0 802 518 222
- **KONSOLE, modernizacje, gry**
  All in One 2, 90-425 Łódź, ul. Piotrkowska 111
  tel. 0-42 6327 324, 0 501 067 426, fax 43 05 193
- **KONSOLE, modernizacje, gry**
  tel. 0 602 478 266
- **KONSOLE, pomoc techniczna**
  tel. 0 602 518 222, 0 42 6327 324
- **KONSOLE PSX uszkodzone niekompletne** (wszystkie modele) kupię
  tel. 0 42 832 73 24, 0 501 067 425
  fax 0 42 630 51 03
- **PROCESORY PIC 12C508**
  zaprogramowane i niezaprogramowane sprzedaż hurtowa tel. 0 602 51 62 22, 0 42 632 42 54

zagraj z kumplem w...

40 WINKS

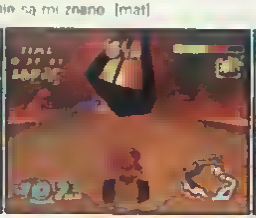




Producentem tej dobrze zapowiadającej się trójwymiarowej platformówki w konwencji przygodowej jest firma EUROCOM, znana między innymi z konwersji MK4 zaś wydawca - GT INTERACTIVE - zapowiada ten tytuł na listopad. Akcja gry rozgrywa się w snach, a główni bohaterowie bliźniacy Ruff i Tumble, postanowili położyć kres wszystkim koszmarom dręczącym małe dzieci. Wojna! Pod 'młotek' idą zatem wszelakie kościotrupy, wampiry, tyranozaury, zombiaki, smoki, duchy, a nawet sam Dracula i jego kumpel Frenkenstein. Ponieważ akcja rozgrywa się w snach, bracia używają bardzo wyimaginowanych i abstrakcyjnych "argumentów", przebierając się w różna kreatury i postaci. I tak na przykład w przebraniu robota potrafią przenosić większe przedmioty i atrzelać rakietami, w przebraniu ninja mają zdolności psioniczne i mogą używać miecza, w stroju potwora są szybcy i silni... czegoś takiego jeszcze nie było. A tak na marginesie, dobrze, że HIV nie występuje w tej grze, bo przebieralby się za... i spalił wszystkich bąkami. Sorki, podziałało na mnie... prwo. Wracając do gry, jej zasadniczą zaletą ma być opcja dla dwóch Graczy w trybie Cooperative, czyli możliwość robienia zadymy z bratem albo kumplem (lub z kolezanką, ale z kolezanką to można robić coś znacznie ciekawszego...). Gra 40 WINKS podzielona jest na 7 różnorodnych światów i jak producent czegoś nie spartoli, to będzie to jedna z najlepszych platformówek tego roku. [Sol]

SPEED FREAKS czyli konkurencja dla CHOCOBO RACING

Jeśli lubicie gry w stylu Mario Karts z N64 to niedługo będziecie mieli okazję pograć w produkcję zbliżoną do tego tytułu, ponieważ w czerwcu ma ukazać się na rynku gra SPEED FREAKS. Badając jej 'power' za pomocą Performance Analysera, programiści twierdzą, za ten produkt wyciśnie całą moc z PSX'a. Developerzy przechwalają się również - jak zwykle zresztą - za w tych wyścigach małych samochodzików z silnikami od kosiarek wykorzystano wszystkie możliwe efekty sprzętowe PlayStation, co oznacza, że całość wyglądać będzie nie gorzej niż RR4. Brzmi to coraz lepiej. Hm... Wyścigi wyglądające lepiej od Mario to skurat nie trudno, he, he, i z lepszą grywalnością to to także nie trudno, przynajmniej ja tak myślę). Ścigające się kosiarki z kierowcami mającymi dwa razy większą głowę niż reszte ciała i broń - rzeźnie na kółkach! To raczej dobrze wróży temu tytułowi. W grze ma być cała masa skrótów, rozjazdów i innych atrakcji podnoszących grywalność. Jedną z nich ma być masa wyżej wspomnianego przeźroznego zalastwa i innych rupieci do robienia przeciwnikom z zadków jesieni średniowiecza. Autorzy chwalą się także pewnym trikiem, jaki mogliśmy podziwiać w filmie 'Predator', a mianowicie 'przezroczystą niewidzialnością'. Podobnie jak w Mario, gra ma mieć tryb Multiplayer, jednak na razie, niestety, konkretniejsze szczegóły nie są mi znane. [mat]



SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

...jakrawymi kulturami ho... to to, aby dobrze oświetlały światło), która mogą łatwo śledzić kamery a następnie odpowiednio oprogramowane na podstawie uzyskanych ... w informacji o ... Każdej opaski a co za tym ... kolorowy aktor. Druga technika wykorzystuje fale magnetyczne... aktor zakłada specjalne nadajniki (... pe... ...rowania) a komputer na podstawie ... ...stawu czujników o ... na bieżąco pozycję każdego nadajnika. Technika ta jest o wiele tańsza od optycznej, ale niestety czujniki magnetyczne mogą pokryć tylko niewielu obszar, a w technice optycznej można 'złapać' ruchy np. k... W ... ...kach na podstawie infor... o pozycji ... dających czy kulek tworzony jest modelowy szkielet postaci, który dopiero potem obklada się 'dodatkami' w postaci poligonów i tekstur.

ROTOSCOPING

Troch... ...ogiczny poprzednik... Motion Capture. Technika ta polega na skan... aktora, a następnie ręcznym przerobieniu jego ... ...wa na ruchy komputerowego modelu. Ta pra... ...tod... powstała grafika do ... Flas...

BLUE BOX

Blue Box to w miarę proste urządzenie mogące "podmienić" w obrazie wideo wybrany ... (w pierwszych modelach niebieski, ... nazwa na ... sygnał. Przy produkcji gier często wykorzystuje się go do automatycznego "wycinania z planu" filmowanych postaci (aktorzy grają na jednolitym tle). Efekt jego działania można zobaczyć choćby w MORTAL KOMBAT TRILOGY.

MPEG

Standard kompresji ruchomych obrazów i dźwięków stworzony do obsługi telewizyjnych ... ...rowych, ale znajdujący też szerokie zastosowanie w grach ... ...rok... ...tych multimediach. Oferuje bardzo dobre ... ...kompresji (ok. 1/20 przy obrazie dobrej jakości), ale jest to metoda "stratna" (zdekompresowany obraz różni się (minimalnie) od oryginału. Kompresja i dekompresja wymagają znacznych nakładów czasu, dlatego w nowych konsolach montuje... ...dedyk... ...na koprocesory zajmujące się tylko dekompresją.

SPRITE

Ruchomy, dwuwymiarowy obiekt, nazywany też ... ...ted Bitmap Object. Sp... ...wszystkie obiekty widoczne w tradycyjnych grach 2D.

KOLORY

CLUT

Colour Look Up Table - Tablica przeglądu kolorów. Wykorzystywane w systemach ... ...ych wyświetlić tylko ogran... ...ść kolorów, pozwala znaleźć w danej palecie najbardziej zbliżony do zadanego kolor. W przypadku grafiki 2D zwykle nie jest potrzebna, bo jej pracę zazwyczaj wykonuje ręcznie lub półautomatycznie grafik. Jej znaczenie wzrasta podczas generacji bardziej skomplikowanych obrazów 3D (głównie z cieniowaniem), bowiem takie algorytmy mogą doprowadzić do wygenerowania odcienia, który nie został przewidziany przez twórców palety (w wielu grach tekstury na ścianach w... ...nych pomieszczeniach przyjmują "... ...lonkawe" odcienie, bo w palecie brakuje wielu "ciemnych" kolorów). Problem nie występuje w trybach "True Color" (patrz też: Paleta kolorów).

CO NOWEGO?

SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

PALETA KOLORÓW

1. Maksymalna możliwa ilość kolorów, którą może wygenerować system, nawet jeśli nie mogą być one jednocześnie wyświetlone (np. pecety wyposażone w kartę VGA mogą wyświetlić 256 kolorów z palety 262 tys.)

2. Ilość kolorów jakie mogą być używane jednocześnie na ekranie. W niektórych trybach graficznych (głównie w starszych systemach) kolory nie są bezpośrednio opisywane przez wartości modelu RGB (patrz też: RGB), ale przez abstrakcyjne liczby, którym dopiero przypisujemy kolory (np. kolor 0 - czarny, 1 - biały, 2 - czerwony, itd.). Jeszcze kilka lat temu zmorą grafików komputerowych było takie przygotowanie palety, aby w ograniczonej ilości kolorów można było wyświetlić całą grafikę. Obecnie ze względu na wprowadzenie maszyn zdolnych do wyświetlania milionów kolorów (tryby True Color - 24 lub 16-bitowe), znaczenie doboru palety kolorów spadło.

RGB

Model koloru powszechnie wykorzystywany we wszystkich komputerach przeznaczony do opisywania obrazu wyświetlanego na kineskopie. Każdą barwę można rozbić na 3 składowe: czerwoną (Red), zieloną (Green) i niebieską (Blue). Jeżeli każdej ze składowych przypisać wartość liczbową, to przy pomocy 3 liczb można opisać każdy kolor. Stąd właśnie popularne ostatnio określenie grafiki 24-bitowej, oznacza to, że na każdą składową przypada 8 bitów, czyli 256 wartości (0 - 255). W sumie daje to ponad 16 mln (256x256x256) kombinacji kolorów możliwych do uzyskania na monitorze.

STRONA TECHNICZNA

PÓŁOBRAZ

(ang. Field) Obraz na ekranie telewizora nie pojawia się od razu, ale jest rysowany linia po linii z prawej strony do lewej, 50 lub 60 razy na sekundę (odpowiednio system PAL/NTSC (patrz też: PAL i NTSC)). Żeby było ciekawiej, jeden taki cykl nie rysuje całego obrazu, bo najpierw rysowane są linie nieparzyste, a potem (w drugim cyklu) parzyste. Jeden przebieg strumienia elektronów przez ekran nosi miano półobrazu. Jeżeli naniesiemy na siebie dwa półobrazy, otrzymamy pełny obraz, nazywany też "ramką" (uwaga: pojęcie ramki występuje także przy generowaniu obrazu, ale ma nieco odmienne znaczenie) (patrz też: Ramka).

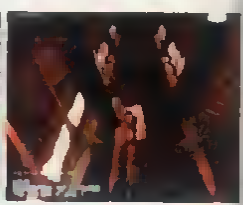
RAMKA

(ang. Frame) **1.** Złożony z dwóch półobrazów "pełny" obraz na ekranie telewizora.

2. Pojedyncza klatka animacji generowana przez system. Ramka "komputerowa" nie musi się pokrywać z "ekranową" - najczęściej trwa kilkukrotnie dłużej. W takim przypadku kolejne ramki ekranowe zawierają tę samą ramkę animacji. Według ogólnie przyjętych standardów jedna ramka "komputerowa" nie powinna trwać dłużej niż 4 półobrazy, w przeciwnym razie animacja zaczyna "skakać i zarywać". Jeżeli dostosuje się parametry generowanego obrazu do obrazu wyświetlanego (50 fps i przeplot), to można uprościć działanie programu przez generowanie tylko półobrazów, a nie pełnych ramek (tak zastosowany m.in. w TEKKEN-ie 3).

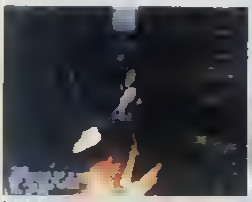
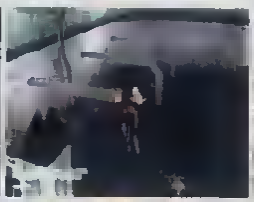
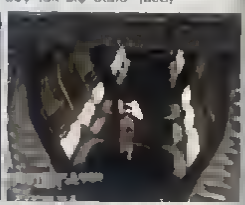
FRAME BUFFER

Bufor ramki. Obszar pamięci, w którym przygotowywane jest kolejna ramka. Często określa się go jako alternatywny lub drugi ekran. Ponieważ przygotowywanie pojedynczej klatki trwa zwy-



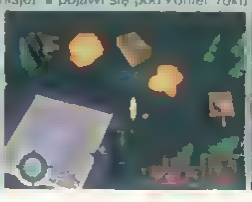
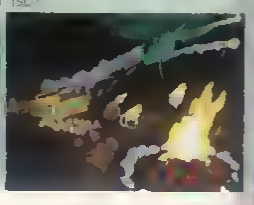
ALIEN RESURRECTION
zmienia swoje oblicze!!!

Fani 'Obcego' mogą z ulgą odetchnąć. Jeszcze nie tak dawno wydanie gry opartej o 4 część 'Alien' stało pod znakiem zapytania. Sprawa wypuszczania tytułu na rynek przycichła, prasa milczała, zdawało się, że prace nad szpilem utknęły w martwym punkcie. Spieszę z wiadomością, że co prędzej i jaszcze w tym roku możemy spodziewać się wydania ALIEN RESURRECTION na naszą kochaną konsolkę. A jest na co czekać. Autorzy poszli po rozum do głowy i całkowicie zmienili ustawienia kamer, z tych pokazujących akcję z boku całkowicie zrezygnowano na rzecz ujęć a la TOMB RAIDER. Czy jest to dobrym posunięciem, okaże się dopiero w praniu, ale jedno jest pewne. Gracz będzie miał pełną kontrolę nad postacią (co w pierwszych zapowiedziach wydawało się sprawą wątpliwą, a to z racji sposobu ukazania akcji). ALIEN RESURRECTION będzie grą utrzymaną w konwencji Action Adventure, z obiektami w pełnym 3D, z fabułą bazującą na wersji z wielkiego ekranu. Programiści w ręce Gracza oddadzą pięć postaci, których zadaniem będzie dostać się na pokład statku kosmicznego Auriga. Głównym celem rozgrywki będzie powstrzymanie szalonego naukowca, który założył "fermę" alienów. Doktorek ma zamiar wylądować na matce Ziemi i rozpuścić całe to "obce" towarzystwo po okolicy. A fe, nieładnie. Giarka zawierać ma 13 mrocznych poziomów, wypełnionych po brzegi wartką akcją, krzykiem rozrywanych ofiar i celnymi pragnącymi świeżego mięska Obcych. Każda z postaci będzie mieć swoje własne cele i misje do wypełnienia, co pewnie w istotny sposób podniesie żywotność produktu. I jak, nieźle, prawda? Dodatkowo klimat budować będą nastrojowa muzyka i Seagourney Weaver, która udzieliła swego głosu postaci Ripley. Cool! Dodam jeszcze, że otoczenie będzie w pełni "zniszczalne"- serią z karabinu będzie można przeorać ściany laboratorium, nic nie będzie stać także na przeszkodzie, aby rozwalić w drobny pył sprzęt składający się na wyposażenie pomieszczeń. Hm... jeśli wszystko pójdzie dobrze, to ALIEN RESURRECTION może być całkiem niezłą pozycją. Trzymam kciuki za to, aby tak się stało. (ace)

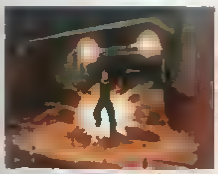
Plastikowe wojaki nadlatują...

Firma 3DO przyrobiła chyba nieco kosy na swoim jedynym nadającym się do tego produkcie na PSX. ARMY MEN bo już zapowiedziano następną część "plastykowych żołnierzyków" o podtytule AIR ATTACK. Gracz tym razem dowodził będzie jednym z pięciu śmigłowców prowadząc eskorty, zrzucając desant, maistrując bombardowania niszcząc instalacje wroga i... nie wiem. ARMY MEN: AIR ATTACK podzielony jest na 6 scenerii (22 misje) a pojawi się pod koniec roku (sic!).

FIGHTING FORCE 2

EIDOS pokazał pierwsze screeny z zapowiedzianego na październik FIGHTING FORCE 2 co mnie bardzo zaskoczyło głównie z tego powodu że na tym etapie produkcji gra wygląda nadzwyczaj dobrze. Po pierwsze i najważniejsze, co trzeba wiedzieć - jest ona strzelaniną Third Person nastawioną na eksplorację, czyli coś na wzór TOMB RAIDER a nie chodzoną bijatyką, chociaż główny bohater - Hawk - odbędzie po drodze wiele walk, w których będzie mógł okiepywać miechy napotkanym przeciwnikom. Gra wygląda natenczas bardzo efektownie - duże ilość tekstur, poligonów i kolorów, co więcej, prawdopodobnie będzie pracowała w podwyższonej rozdzielczości. Więcej informacji napiszę Wam Ayu po bliższym przyjrzeniu się grze na targach E3.



Pojawiły się już obszerniejsze informacje oraz screeny z nowej, odmłodzonej wersji gry METAL GEAR SOLID pt. **METAL GEAR SOLID INTEGRAL**. Oto wypisane ciekawsze zmiany w stosunku do wydanej po ukończeniu gry jeden raz będzie można zagrać w tryb FPP (widok z oczu), będzie 5 zróżnicowanych poziomów trudności, opcja treningu rozsiała się na całą płytę i znajdziemy w niej ponad 300 różnych pomieszczeń, na których będzie trenować. Dodatkowo, MGS INTEGRAL będzie kompatybilne z PocketStation (która się na [illegible]

Le Mans 24 tylko dla twardzieli

Autorzy z EUTECHNYX szarpnęli się na licencję, na podstawie której wypuszczą na rynek LE MANS 24 HOURS. Każdy fan czterech kółek wie, co oznacza ta nazwa- morderczy, 24-godzinny wyścig, w którym startują tylko najlepsi z najlepszych. Już w maju będziesz miał okazję, Drogi Czytelniku, dorwać ten tytuł i co będzie on oferować? 49 modeli pięknie wykonanych fur dopieszczony do bólu tryb symulacji, 24 prawdziwe teamy (m.in. Porsche-Joest, Toyota, Team Oreca Nissan Motorsport, AMG Mercedes, McLaren, BMW Papet Motor Sparta) i możliwość odegrania pełnego, 24-godzinnego wyścigu w czasie rzeczywistym z możliwością nagrania stanu gry na kartę pamięci. Po wybraniu teamu będziesz mógł ścigać się w trzech kategoriach: GT 2 (Porsche 911 Viper GTS R)- dla początkujących, w GT 1 (Porsche GT 1, Toyota GT One Nissan R 390 GT 1, Mercedes CLK LM, McLaren F1 GTR)- dla średnio zaawansowanych, i w kategorii prototypów - na BMW, Farrari- dla ekspertów. Przed wyścigiem będzie można podrasować samochód, zmieniać ustawienie odpowiadające za przyczepność, przyspieszenia itp. Tak dopieszczonym wózkiem będzie można udać się na tor i testować, testować dopóki starczy sił i palwa. Jeśli coś będzie nie tak, będzie można to poprawić, udoskonalić. Jak w prawdziwej stajni wyścigowej. Pełny sezon zawierać ma 16 torów, wrzuconych tytułowym Le Mans. Ciekawym motywem będzie możliwość zmiany stajni w czasie trwania sezonu. W miarę postępów będzie można piąć się w górę i trafić do najlepszych teamów, oferujących swą wspaniałą maszynę i doświadczenia. Jest to nowością w tego typu grach i ciekaw jestem jak się to sprawdzi. Autorzy umieszczą w grze tryb Arcade - będzie można olać wszystkie te ustawienia i duperele, aby ód razu ruszyć na tor [ace]

SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

Ide dłużej niż wyświetlenie jednej ramki (ekranowej) obraz musi być generowany w pamięci, a dopiero potem wyświetlony (w przeciwnym wypadku widzielibyśmy proces rysowania grafiki, co objawiało by się migotaniem). Technika ta nosi miano "dwubuforowania" (ang. Double Buffering)

FPS

(ang. Frames Per Second - ramki na sekundę) Jednostka pomiaru płynności animacji. Odnosi się do ilości ramek generowanych przez komputer w czasie 1 sekundy. Większa ilość ramek oznacza płynniejszą animację ale wielkością górną jest 50 (lub 60 w systemie NTSC) bowiem taka jest częstotliwość odświeżania obrazu przez telewizor. Jeśli gra działa z prędkością mniejszą niż wydaje telewizor odświeżanie nadal występuje 50 razy na sekundę, ale kolejne klatki animacji nczynają się nie różnią. Często zamiast FPS podaje się ile trwa rysowanie 1 ramki komputerowej w stosunku do ekranowej, tzn. animacja "w 1 ramce" oznacza 50 FPS-ów, "w 2 ramkach" 25 FPS-ów itd.

PRZEPLOT

(ang. Interlace) Zwykły telewizor jest w stanie wyświetlić 288 linii obrazu (w jednym półobrazie). W celu zasymulowania wyższej rozdzielczości wykorzystuje się technikę zwaną przeplotem, polegającą na naprzemiennym wyświetlaniu parzystych i nieparzystych linii obrazu (analogicznie do półobrazów). Dzięki niej uzyskuje się wrażenie dwukrotnie większej częstotliwości ale powoduje ona efekt ubocizny w postaci "migotania" obrazu.

PAL

Standard telewizyjny obejmujący prawie całą **Europę**. Obraz składa się z 625 linii i jest odświeżany co 1/25 sekundy.

NTSC

Amerykański i japoński standard telewizyjny (NTSC 4,43). Obraz składa się z 525 linii i jest odświeżany co 1/30 sekundy. Standardowy NTSC japoński (NTSC 3,43) wyświetla jednak inną ilość linii przez co konsole sprowadzane z Japonii odmawiają współpracy z niektórymi telewizorami (najczęściej sterowanymi do wyświetlania tego systemu).

PAMIĘĆ

RAM

(ang. Random Access Memory) Pamięć o swobodnym dostępie umożliwiająca zapis i odczyt informacji, ale tracąca swoją zawartość po odłączeniu zasilania. Można ją wykonać w różnych technologiach (najpopularniejsze to SRAM i DRAM). Stanowi podstawową pamięć operacyjną wszystkich systemów komputerowych.

DRAM

(ang. Dynamic RAM) Standardowy model pamięci operacyjnej komputera. Kości DRAM są [illegible] szybkie ale wymagają ciągłego odświeżania (ponownego wpisania wartości) przez dedykowany układ.

SRAM

(ang. Static RAM - a nie to co myślisz :) Technologia tworzenia pamięci RAM. Kości SRAM są szybsze i mają mniejszy pobór mocy niż DRAM. Nie wymagają odświeżania i mogą utrzymać zapisaną w nich informację przez pewien czas po wyłączeniu zasilania. Z drugiej strony są o wiele droższe i większe. Znajdują szerokie zastosowanie w układach z pamięcią podtrzymywaną baterynie

SŁOWNICZEK

PSX EXTREME poleca

ROM

[illegible] Read-Only Memory) Pamięć tylko do odczytu. Pamięć taką można zapisać tylko raz (i to [illegible] producenci) ale jest tania i nigdy nie traci swojej [illegible]. Na tej pamięci znajdują się systemy operacyjne [illegible] komputerów znajdziemy też swego [illegible] szerokie zastosowanie w kartridżach.

PROM

[illegible] Programowalny ROM) Programowalny [illegible] ROM. Tę pamięć można kupić w postaci czystej [illegible] następnie jednokrotnie zapisać (przy użyciu specjalnego programatora). Zastosowanie identyczne jak zwykły ROM, ale na mniejszą skalę.

EPROM

[illegible] EPROM (Erasable Programable ROM) Układ pamięci ROM, którego zawartość może być skasowana [illegible] zapisana ponownie przy użyciu specjalnego oprzyrządowania.

EEPROM

[illegible] Electrically Erasable Programable ROM) Pamięć [illegible] która może być zapisywana [illegible] elektronicznie, ale nie traci swojej zawartości po odłączeniu zasilania. Występuje w kartach pamięci do PSX'a.

CACHE

[illegible] to podręczna [illegible] fragment pamięci komputera (często wbudowany w procesor) w którym przechowywane są najczęściej używane dane. Szybkość działania takiej pamięci jest o wiele wyższa od zwykłej, dlatego użycie Cache [illegible] przyspiesza działanie komputera.

PROCESORY I KOPROCESORY

CPU

[illegible] jednostka przetwarzająca (ang. Central Processing Unit) inaczej procesor. Mózg' komputera, zawiera układy sterujące i arytmetyczno-logiczne (ALU - Arithmetic/Logic Unit), które przetwarzają programy i dane. Większość konsol zawiera także dedykowane koprocesory zwalniające CPU z wykonywania niektórych czynności (np. rysowanie grafiki 3D, dekompresja animacji itp.).

CZĘSTOTLIWOŚĆ ZEGARA

[illegible] podawana [illegible], mierzone w kompu[illegible] [illegible] w Megahertzach (MHz).

CISC

[illegible] Complex Instruction Set Computer) Tradycyjna architektura [illegible] procesora wykorzy[illegible] złożone [illegible] które są wewnątrz [illegible] na mikrokroki i dopiero po[illegible] wykonywane. Dzięki temu procesory CISC-owe jest o wiele łatwiej zaprogramować, ale działają nie[illegible] wolniej, pobierają więcej mocy i wydzielają wie[illegible] ciepła od odpowiadających im procesorów RISC[illegible] (przy tych samych częstotliwościach zegara [illegible] taktującego). Przykładami procesorów o architekturze CISC są produkty Motorola z serii 680x0 oraz Intela 80x86 (i Pentium) (patrz też: RISC).

RISC

[illegible] Reduced [illegible] tions Set Computer) [illegible] procesory oparte na architekturze RISC po[illegible] znacznie ograniczony zestaw poleceń jednak [illegible] instrukcje ta wykonują się szybciej od odpowied[illegible] ników w [illegible] CISC. Zredukowanie liczby [illegible] stopień skomplikowania

PIGUŁA

[illegible] TEST DRIVE 5 jeszcze dobrze nie [illegible] zadomowił się na rynku, a ACCOLADE już podało do wiadomości, że pracuje nad szóstą częścią tej gry. [aju]

[illegible] Premiera gry LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER, na którą czekają już chyba wszyscy, została ustalona na 7 czerwca. [aju]

[illegible] Kolejna ciekawostka z japońskiego frontu - otóż firma SONY współpracuje z SNK nad urządzeniem, dzięki któremu będziemy mogli podłączyć PlayStation oraz PlayStation 2 do przenośnej konsoli Neo Geo Pocket Color. Żadnych dodatkowych informacji nie ma, ale sama idea takiego urządzenia jest bardzo ciekawa. [aju]

[illegible] Japońska firma GUST pracuje nad nową pozycją dla PlayStation pt. BLACK EYES - CIELGRIS FANTASM. Będzie to gra RPG, w której musisz uwolnić przywódcę porwanych bestii, aby przywrócić pokój na Ziemi. W trakcie walki będzie można wykonywać powerowskie ataki, a z pomocą przyjdą Ci uwolnione bestie. Nie zabraknie oczywiście takich rzeczy jak czary, pozom doświadczenia i innej tego typu badziewia. [aju]

[illegible] Japońska premiera KONAMI 00's ARCADE GALLERY została ustalona na 13 maja br. [aju]

[illegible] INFOGRAMES kupiło firmę ACCOLADE z północnej Ameryki [illegible] raz ze wszystkimi programistami, dystrybutorami oraz siecią sprzedaży. [aju]

[illegible] Japońska premiera gry VANDAL HEARTS 2 GATE ABOVE THE SKY nastąpi 1 czerwca 1999 roku. Amerykańskiej wersji możemy spodziewać się po wakacjach. [aju]

CASTROL HONDA SUPERBIKE

Już w w tym miesiącu EA wypuszcza wyścigi motocyklowe, w których gracz będzie miał możliwość zaciągnięcia się do jednego z teamów jeżdżących na motocyklach Honda RS45 i wzięcia udziału w serii 14 wyścigów na torach całego świata. Zasadniczym elementem rozgrywki, oprócz ścigania się rzecz jasna będzie możliwość grzebania przy swoim motocyklu z możliwością zmieniania czego tylko się da. Niestety według doniesień testerów gry, szwankuje i to znacznie, płynność animacji i system kolizji, co mejmy nadzieje uda się jeszcze doszlifować. Do wyboru są cztery widoki wraz z widokiem z kokpitu oraz cztery tryby rozgrywki (training, practice, single race i tournament). [ści]

Nie mamy żadnych nowych wieści o następnej części kultowych wyścigów GRAN TURISMO, ale z tego co słychać w różnych "dziurach" premiera japońskiej wersji gry przesunęła się na 21 Maja. Natenczas musi wystarczyć Wam porcja nowych screenów. [ści]

W [illegible] gier na PlayStation pojawiło się ostatnio mnóstwo składanek różnego typu, produkowanych przez rodzimych hackerów z Moskwy i okolic. Ostatnio największą furorę robią sesje z filmikami, bez obrazkami z "rozbieranymi panienkami". Filmiki te są nawet stosunkowo dobrej jakości, a do ich odtwarzania wystarczy przerobiona konsola bez żadnych dodatkowych modułów Video CD. Jakiś czas temu pojawiły się także składanki z utworami muzycznymi, a ostatnio nawet teledyski różnych grup muzycznych (np. Aerosmith, Queen). Warto nadmienić, że na [illegible] masowo produkowane są również składanki z grami na PlayStation, a umieszczone tam gry są często okrojone z animacji i muzyki. O rodzimych wersjach językowych gier nawet nie wspominam, bo to już u nich normalka. Ciekawe, co na to SONY Russia? (noc)

DINO CRIZIS
przygotujcie się na szok!

[illegible] dowiada się naprawdę [illegible] mo[illegible] już teraz [illegible] powiedzieć, że będzie to przeboj na miarę poprzednich produkcji CAPCOMu pt. RESIDENT EVIL 1 i 2. Nie będę powtarzać informacji z ubiegłego miesiąca, ale skupię się na przekazaniu Wam wrażeń po zobaczeniu pierwszych filmików z beta wersji DINO CRIZIS. Tym, co odróżnia przede wszystkim tę produkcję od serii RE, to dinozaury, i nie chodzi mi tu bynajmniej o ich rozmiary, ale o sposób w jaki nas atakują - nie są to humanoidalne powłoki w stylu zombaków, lecz krwiożercze bestie, szybkie i bardzo odporne, co po pierwsze nie daje nam poczucia bezpieczeństwa (bo jeśli nawet przebywamy w pomieszczeniu zamkniętym na cztery kłódki, nie gwarantuje nam to nie przedostania do wnętrza gadów) a po drugie nie pozwala nam uśmiercić ich "na szybkonsa". Mniejsze Raptory potrafią rozwalić drzwi, przedostać się przez cieńsze ściany czy przeskoczyć duże ogrodzenie. Z kolei ogromny tyranozaur to prawdziwa maszyna do zabijania i forsowania czegokolwiek, co stanie mu na przeszkodzie - także latające, kilkusetkilogramowe skrzynie czy dziury wybijane od dołu w podłodze to normalka. Będąc na otwartej przestrzeni jesteśmy narażeni na porwana przez wszelakie monstra latające pokroju pterodaktyli przez co wszelakie wypady na świeże powietrze bywają bardzo stresopędna. Dzięki zastosowaniu polygonów możliwe są takie bajery, jak widok z oczu nadbiegającego zza rogu gada, co powoduje nie małą palpitację serca. Poza tym, dzięki tak dużym gabarytom i wytrzymałości naszych przeciwników nie trzeba potęgować atmosfery posługując się całą hordą nadlatujących zwierząt - wystarczą dwa, aby mieć niewielkie szanse wyjść z sytuacji cało. W takim wypadku uratować nas może jedynie temperament prehistorycznych drapieżników, które potrafią toczyć wielki między sobą o nie upolowaną jeszcze zdobycz. To wszystko widać na zaledwie kilkuminutowej prezentacji, po zobaczeniu której jestem prawie pewien, że dla [illegible] tytułów powoli dobiega końca. (sci)

SŁOWNICZEK
PSX EXTREME autorstwa

processora przez [illegible] spadł pobór [illegible] y się wzrost stopień trudności programowania. Mimo tego procesory RISC zyskują na popularności głównie z powodu tego, że większość dzisiejszych programów jest pisana w językach wysokiego poziomu i zadanie tłumaczenia ich na kod maszynowy przejmuje na siebie kompilator.

FPU

Koprocesor arytmetyki zmiennoprzecinkowej (ang. Floating Point arithmetic Unit). Zdejmuje z barków procesora konieczność obliczania skomplikowanych wyrażeń zmiennoprzecinkowych (w uproszczeniu ułamki), oblicza także funkcje trygonometryczne i tym podobne tałatajstwo. W konsolach rzadko spotykany, chyba że brakuje dedykowanego koprocesora transformacji przestrzennej (patrz też: GTE) wtedy FPU przelicza wszystkie obroty i skalowania.

GTE

Koprocesor transformacji przestrzennej (ang. Geometry Transfer Engine). Odpowiada za sporą część arytmetyczną wyświetlania grafiki 3D, czyli wszystkie obroty i skalowanie (obliczanie współrzędnych a nie wyświetlanie). Spotykany w większości nowoczesnych konsol, bowiem jest drugim filarem (po koprocesorze grafiki wektorowej) odpowiedzialnym za szybkość i jakość grafiki 3D.

GPU

[illegible] g. Graphics Processing [illegible] koprocesor graficzny. Układ scalony znacznie przyspieszający operacje graficzne, bo przetwarza czyli rysuje grafikę niezależnie od pr[illegible]a. Obecnie najczęściej spotyka się akceleratory grafiki wektorowej (jako najbardziej obciążającej procesor) generujące wszystkie polygony widoczne w grach 3D. To właśnie obecność GPU (razem z GTE) odpowiada za jakość grafiki w większości gier na PSX'ie.

BLITTER

Podstawowy [illegible] specjalizowane urządzanie umożliwiające szybkie przenoszenie obrazów z pamięci na ekran bez użycia procesora. Blitter jest bardzo szybki, ale też ograniczony - zazwyczaj nie wykonuje na obrazach żadnych dodatkowych operacji, może z wyjątkiem operacji logicznych i maskowania (tworzenia części obrazu całkowicie przeźroczystej, tak aby np. facecik nie poruszał się obramowany prostokątem). Efektem jego pracy są wszelkie ruchome obiekty w grach 2D.

PROGRAMOWANIE

AI

[illegible] ing. Artificial Intel[illegible]igence - sztuczna inte[illegible]encja). Zestaw algorytmów stworzonych w celu symulacji istoty inteligentnej.

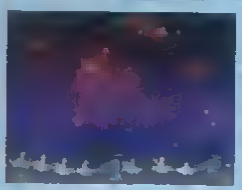
AL

[illegible] ing. Artificial Life - sztuczne życie). O ile AI dąży do symulowania zachowań ze świata rzeczywistego poprzez zastosowanie sekwencji skomplikowanych zasad i algorytmów, tak konstrukcja AL polega na przygotowaniu prostych zasad i zaimplementowaniu naturalnego procesu ewolucji. AL w przeciwieństwie do AI posiada potencjał i rozwija się, ale jego zachowania mogą daleko odbiegać od obserwowanych w świecie rzeczywistym.

ciąd dalszy w dziale Wsparcie

O nowych grach słów kilka

ATLUS potwierdził ostatnio wydanie w najbliższym czasie drugiej części RPG pt **PERSONA** o podtytule **TSUMI** Akcja gry toczyć się będzie w wyższej szkole i oprócz bardziej rozbudowanego systemu walki nie wiele się będzie różnić od części pierwszej



HASBRO oprócz odprzewenki LONGa i CENTIPEDE (licencja w przyszłym numerze), ulatuje nas przed końcem roku [illegible] pt **MISSILE COMMAND** [illegible] w której gracz dowodzi grupą kilku ostatnich [illegible] przed spadającymi z [illegible] dart

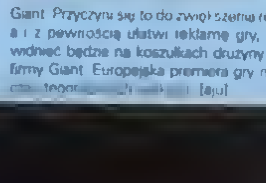
Zapowiadany na przełom czerwca i lipca RPG **STAR OCEAN. THE SECOND STORY** (ENIX/SCEA) jest kontynuacją gry na SNES [illegible] Fabuła tego tytułu zapowiada [illegible] a z racji wielu dobrej jakości [illegible] szczególnych lokacji (jak w FF8) [illegible] krajobrazach Walka odbywać się [illegible] rzywistym na polygonalnych [illegible] jedyny mankament stanowią sprite'owe postaci

ALEXI LALAS INTERNATIONAL SOCCER to piłka nożna firmy ZAXIS [illegible] grać można się spodziewać kilku [illegible] która [illegible] grę będzie można [illegible] w [illegible]

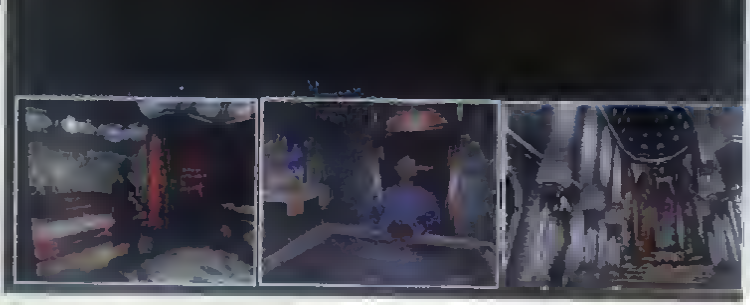
ASCII i SHANGRI LA pracują nad symulacją walki czołgów pt **PANZER FRONT** W grze przejmujesz kontrolę nad różnymi czołgami i po prostu walczysz z przeciwnikiem Wszystkie walki liczone są w czasie rzeczywistym i toczą się w przeróżnych scenerii - las góry miasta Do wyboru będzie około 12 czołgów zaprojektowanych specjalnie dla gry przez japońskich architektów [aju]

Ostatnio łowienie ryb to jeden z najbardziej popularnych tematów (po symulatorach tańca) Teraz również firma THQ zapowiedziała wydanie tego typu gry pt **BASSMASTERS CLASSIC** Dużą atrakcją będą na pewno digitalizowane filmiki na których jeden z najbardziej znanych rybaków na świecie (Roland Martin) będzie podawać wskazówki oraz uczyć wędkowania Grafika oczywiście będzie w pełni trójwymiarowa natomiast podwodne sceny mają szokować swoim realizmem Data premiery nie została jeszcze dokładnie określona [aju]

Kilkukrotnie pisaliśmy już o symulatorze zjazdów rowerowych pt **NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING** Ostatnio dowiedziałem się że do



pomocy przy produkcji gry zaproszono wielkiego potentata rowerowego - firmę Giant Przyczyni się to do zwiększenia realizmu gry a i z pewnością ułatwi reklamę gry, której logo widnieć będzie na koszulkach drużyny rowerowej firmy Giant Europejska premiera gry nastąpi pod[illegible] tegoroczn[illegible] [aju]



PIGUŁA

[illegible] dawno zapowiedziana, a już oczek[illegible]wana przez wielu Graczy nowa pozycj[illegible] firmy SONY - **APE ESCAPE** ukaz[illegible] się w USA w połowie czerwca Przypomnę [illegible] będzie to pierwszy tytuł w który będzie można grać TYLKO przy użyciu analogowych gamepadów Gra zostanie zaprezentowana na tegorocznych targach E3, więc nie zapomnę się za miesiąc swoich wrażeń [aju]

Jak donoszą źródła japońskie już niedługo dostępne będą **Development Kity PlayStation 2.** Cena zestawu wynosi bagatela 11,500 amerykańskich dolarów (około 50 tys złotych) [aju]

[illegible]larują się powoli sytuacja cenowa **PlayStation 2.** Ostatnie informacje mówią o tym że cena nie będzie wyższa niż **250 dolarów, czyli 1000 zł polskich** No, to jest już cena do przyjęcia - oby tylko te informacje sprawdziły się w przyszłości [aju]

ACCLAIM SPORTS ustaliło już datę premiery ich najnowszego wrestlingu pt **WWF ATTITUDE** 3 czerwca 1[illegible] roku [aju]

Firma FROM SOFTWARE potwierdziła już oficjalne swój kalendarz wydawniczy na PlayStation 2 Pierwszymi grami jakie ukażą się spod szyldu tej firmy będą **KING'S FIELD 4 i ARMOURED CORE 2** [aju]

SONY nareszcie oficjalnie zapowiedziało wydanie gry **WILD ARMS 2** na PlayStation Przypomnę że pierwsza część ukazała się już ponad 2 lata temu i odniosła spory sukces [aju]

Podobno firma **SHINY** znana z [illegible]owych gier (MDK, EARTHWORM JIM 3 WILD 9) będzie jednym z pierwszych [illegible]ów gier na PlayStation 2 Inna plotka mówią o tym że ACTIVISION wykupiło prawa do gry na podstawie filmu **'Toy Story 2'** i zamierza ją wydać w pierwszej kolejności na PlayStation 2 [aju]

Firma ACTIVISION wyda grę **WU-TANG: SHAOLIN STYLE** na PlayStation Wcielam się w postać jednego z kilku samurajów, z których każdy ma właściwą sobie broń W sumie wiadomo tylko tyle wrzucam ten "news" do Pigułki Na pewno jednak będziemy do tego tytułu jeszcze kilkukrotnie wracać, szczególnie że ma się on ukazać na tegoroczną Gwiazdkę [aju]

Według różnych analityków, zarobki firmy SONY spadną w przyszłym roku Wraz ze spadkiem sprzedaży konsoli PlayStation (stanowi ona 40% dochodów firmy) lecą na łeb na szyję zarobki tej firmy Sytuacja może się zmienić (wg mnie na pewno się zmieni) kiedy pojawi się PlayStation 2 [aju]

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT America 16 czerwca w San Francisco otwiera pierwszy megamarket, w którym będzie można [illegible] wszystko, co ma coś wspólnego z PlayStation [aju]

PLAYSTATION CENTER

Nowe misje do GTA

Tym razem mamy okazję przenieść się w czasie, a mianowicie w końcówkę lat 60 - do pamiętnego roku 1969 zmierzchu ery 'dzieci kwiatów' i wolnej miłości Konkretnie do Londynu końca lat 60 Do wyboru mamy osiem odlotowo wyglądających postaci, których design wprost idealnie pasuje do klimatu tego "londyńskiego" dodatku, nie różniących się od siebie niczym innym, jak tylko wyglądem, więc na ma znaczenia, kogo wybierzemy Gra zawiera cztery poziomy w których to wykonać należy ponad 30 różnych misji, na tzcie dodatkowych Tak jak w oryginale, dowiadujemy się o nich z "telegram pagera" lub kradnąc stojące tu i ówdzie samochody

Misje są zróżnicowane od dowiezienia czegoś lub kogoś w konkretne miejsce do zamordowanie jakiejś nieprzychylnej naszemu szefowi parsony Autorzy twierdzą, że fabuła przeplata się ze zdarzeniami z tamtego okresu i jeśli ktoś zna ówczesne wydarzenia to zrozumie zawarte w fabule zarciki GTA London jest pełna angielskiego, powszechnie lubianego i powszechnie rozumianego (lub nie) humoru

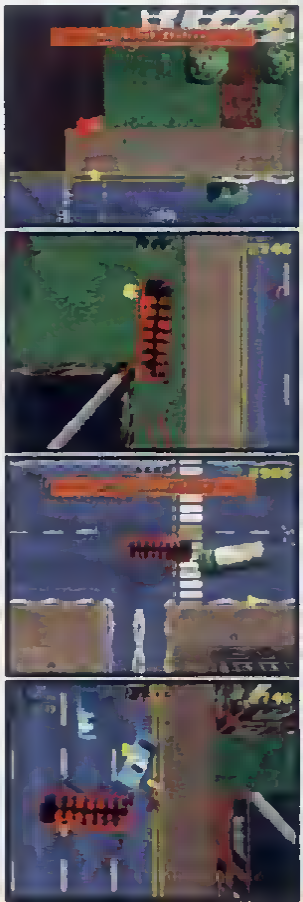
Samochody zostały odpowiednio dopasowane do klimatu - jeżdżąc zatem możemy starymi karetkami, radiowozami, Jaguarami a także słynnymi na całym świecie londyńskimi, czerwonymi autobusami, i to w dwóch wersjach normalnej i dla turystów - z odkrytym dachem Przy okazji jeśli jedziemy odkrytym autobusem i zderzymy się z czymś może stać się tak, że ktoś tego nie wytrzyma i zaleje się posoką Po prostu mniam! Do tego dochodzą nie mniej sławne londyńskie taksówki W sumie jest ponad 20 rodzajów pojazdów co może okazać się prawdziwą lekcją historii motoryzacji Jednak nazwy samochodów zostały nieco zmodyfikowana tak aby twórcy nie musieli za nie zapłacić Sprytna i tanie posunięcie

Tak jak w zwykłym GTA miasta zawierały charakterystyczne miejsca i budowle, tak i tu GTA Londyn nie odbiega od ustalonej przez DMA normy Możemy sobie pojeździć po Hyde Parku, znaleźć się w okolicach pałacu Buckhingham i innych charakterystycznych miejsc, jak chociażby brytyjski parlament. Oczywiście trzeba się przyzwyczaić do lewostronnego ruchu ulicznego co by nie jeździć "pod prąd"

Z poprawek względem oryginału trzeba wymienić pełną obsługę Dual Shocka - zarówno gałek analogowych, jak i wibracji, oraz poprawę jakości grafiki, które szczerze mówiąc, była nieco uboga Jednak nie spodziewajcie się w grafice jakichś wielkich zmian.

I na koniec najważniejsza rzecz - do odpalenie GTA London niezbędna będzie pełna wersja zwykłego GTA!!! Pamiętajcie o tym, zanim wyciągnięcie kasę!

W chwili gdy czytacie te słowa, gra powinna się ukazać na rynku europejskim



E3

A OTO LISTA NOMINOWANYCH GIER DO COROCZNEJ NAGRODY PRZYZNAWANEJ NA TARGACH E3 DLA WYBITNYCH GIER DANEGO ROKU. PRZEDSTAWIAM TYLKO NOMINACJE NA KONSOLE.

GRA AKCJI:
Banjo-Kazooie, (N64)

Tanchu Stealth Assassins, (PS)

GRA PRZYGODOWA:
Banjo Kazooie, (N64)

Zelda: Ocarina of Time, (N64)

BIJATYKA:

W WWWO Revenge, (N64)
Warzone, (N64)

WYŚCIGI:
Extreme-G 2, (N64)
F-Zero X, (N64)

RPG:
DMG Pokemon, (Game Boy)
Panzer Dragoon Saga, Illusion (PS)
Zelda: Ocarina of Time, (N64)

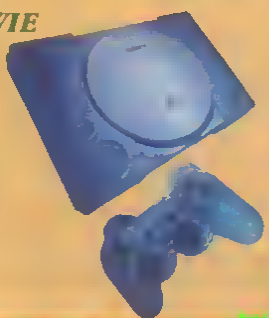
GRA SPORTOWA:
1080 Snowboarding, (N64)
(PS)
Kobe Bryant in NBA Courtside, (N64)
NFL Blitz, (N64)
NFL Quarterback Club'99, (N64)

PRAWDZIWY SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

PLAYSTATION - CENTER

PLAYSTATION - CENTER
KRAKÓW WADOWICKA 12 (Budynek ELBUDU)
Wtorek - Piątek 1000 - 1800 Sobota - Niedziela 900 - 1300

Mamy wszystko co potrzebujesz do swojej konsoli Tel. 266-13-63 wew. 128
Największy wybór AKCESORII, GIER I KONSOL W KRAKOWIE
NAJNIŻSZE CENY (Przyjdź i sprawdź)
Korzystną ofertę cenową znojdziesz również w naszym KOMISIE.
Fachowa obsługo poże Ci rozwiązać każdy problem.
Udostępnimy Ci szeroki wybór opisów do gier.
Damy szanse zapoznania się z możliwościami konsoli DREAMCAST
Prowadzimy sprzedaż NA RATY, skup i zamianę gier, kansol i akcesoriu.
Dlo stałych klientów złote i srebne karty rabatowe.
Z noszej bogotej oferty możesz wypróbowoć wszystkie gry i akcesoria.



PLAYSTATION - CENTER

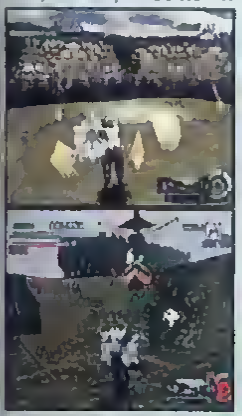
PSX w Internecie (4): Przegląd polskich stron o PlayStation

Na wstępie [illegible] wiadomości dotyczących polskich witryn [illegible] Wprawdzie nie ma ich [illegible] sytuacja ta ma się poprawić już niedługo [illegible] W [illegible] oficjalnej [illegible] PlayStation [illegible] pisałem już [illegible] powinna być doskonałym [illegible] Bez [illegible] to najlepsza polska witryna dotycząca [illegible] jaki [illegible] jest

[illegible] jest [illegible] [illegible] [illegible]

O nowych japońskich grach słow kilka

GUNGAGE to nowa produkcja KONAMI o charakterze action-shooter Gra zapowiadana jest na 3 czerwca



(Japonia) Gerua kieruje jedną z czterech postaci różniących się technikami ataku, trzema dostępnymi gatunkami arsenałów (pistolety bomby i osłonki) [sci]

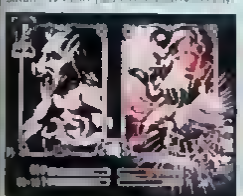
W nowym **VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE** planuje się dodanie kilku nowych gadżetów do naszego arsenału nowych power-upów nie-

znacznie przemodelowanie grafiki (kilka nowych efektów) oraz, prawdopodobnie, zastosowany zostanie Deathmatch dla 4 Graczy [sci]

WU TANG to nowa bijatyka ACTIVI

SION, której główną zaletą ma być opcja gry na 4 Graczy [sci]

COULCEPT to konwersja skomplikowanej karcianki z konsoli Sega Saturn, w której zastosowany został

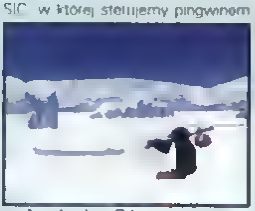


nie Multiplayer dla 4 Graczy, również obsługa Dual Shocka

HUDSON pracuje nad muzyczno-przygodową grą PLANET DOB - połączeniem PARAPPY i BUST A GRO

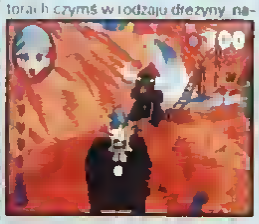
OVE. Gra zapowiadana jest na koniec czerwca br. [sci]

PINGU to przygodówka SONY MUSIC w której sterujemy pingwinem



na Antarktydzie. Tyle na razie wiadomo [sci]

LOVE LOVE TRUCK to gra wzorowana na segowskim Magical Truck Adventure, w której podróżując po torach czymś w rodzaju drezyny na-



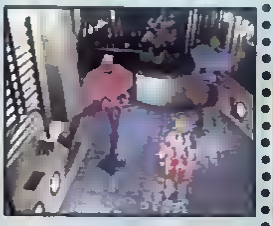
leży naciskać rytmicznie klawisze - zabawa jest skierowana głównie dla dwóch Graczy.

STREET SCOOTERS (TVO) to wyścigi motocyklowe przewidziana na lato tego roku. Zaletą gry będzie duża swoboda w jeździe i możliwość okładania i tratowania konkurencji

EXCEED MY CORPSE (SONY) o ręcznie rysowanej „japońskiej" grafi-

ce. Akcja dzieje się w starożytnej Japonii a gracz ma za zadanie ubić demona, który określił dzień ostatecznej zagłady

W PLANET LAIKA (ENIX) akcja dzieje się na Marsie. Sterujemy tytułową Laiką, która lądując na planecie ze



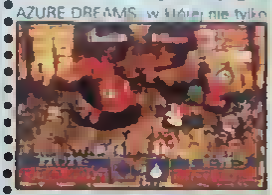
swoimi przyjaciółmi została opętana przez demonicznego władcę, który posiada zdolność wpływania na ludzką podświadomość. Do końca gry Laike poszukuje swoich towarzyszy próbując jednocześnie przeciwstawić się złym siłom. Gra zapowiadana jest na lato

BLADE MAKER mało znanej japońskiej firmy SHOEISHA zapowiadany jest na lipiec. Gracz jest właścicielem sklepu z bronią, w którym zaopatrza

ją się różni podróżnicy i rycerze, w momencie gdy jakiś klient stanie się sławny, rośnie również reputacja naszego sklepu, co wpływa na klientelę i ceny. Gra przewiduje różne zakończenia i wiele innowacji

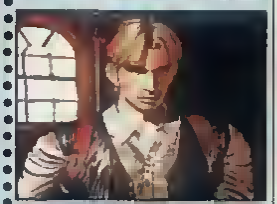
Chodzą pogłoski ze LUCAS ARTS zamierza w późniejszym czasie przekonwertować na PSX **STAR WARS: EPISODE I RACER**

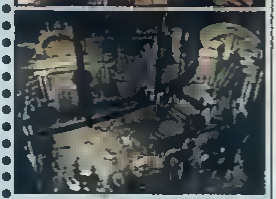
MONSTER COMPLETE WORLD (IDEA FACTORY) to produkcja wzorowana na MONSTER RANCHER AZURE DREAMS, w której nie tylko



monstra, ale i cały świat generowane są na podstawie dowolnej, włożonej do konsoli płyty. Zwierzaki możemy pozyskać w różnoraki sposób otrzymać od kogoś w prezencie wygrać albo zobyć w walce z jakimś bossem [sci]

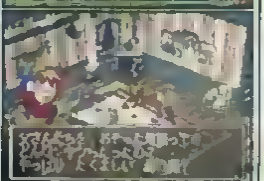
KOUDELKA (SNK/SACNOTHI) to gra wyglądająca na klon RE z domieszką RPG. Akcja dzieje się w d[illegible]





[illegible] bohaterką jest [illegible] dziewczyna która dąży do rozwikłania pewnej zagadki walcząc przy okazji z hordą błąkających się tu monsterów [sci]

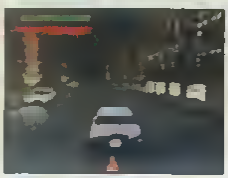
GRANDIA to jeden z najlepszych RPG na Saturna, który ku uciesze fanów przekonwertowany zostanie na Szaraka. Dodane zostaną różne efekty graficzne, nowe czary oraz obsługa Dual Shocka. Amerykańskie wersja gry pojawi się 16 sierpnia a wy[illegible]

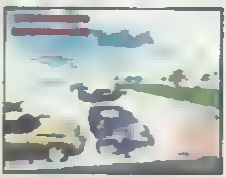


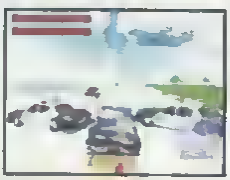
CO NOWEGO?

Pamiętasz GTA? Wspaniałą mieszankę pościgów z brutalnością dały wybuchową mieszankę. Nasze Graczy ciągnęły do tej gry jak pszczoły do ula. Pomimo niezbyt wyszukanej szaty graficznej, gierka osiągnęła niemały sukces. Sprawę było pewnie pracując dla bossa mafii musiałeś odwalać mokrą robotę, podkładać bomby, kogoś bryki, przewozić mocno "niepewne" paczki. Zabawa była przednia. Gracze sapali z uciechy i prosili o więcej. Panowie z REFLECTIONS (DESTRUCTION DERBY) nie mogli tak zostawić tej sprawy i wzięli się ostro do roboty. Już niedługo na Sonaka uderzy DRIVER - gra która spowoduje, że serduchna nam szybciej zabiją, wpompuje w nasze organizmy ogromną dawkę adrenaliny, dostarczy niezapomnianych wrażeń.

DRIVER jest tytułem, na który czekają praktycznie wszyscy. Wielokrotne wzmianki w fachowej prasie podgrzały atmosferę, która mocno zgęstniała. Napięcie jest normalnie namacalne. Ja chcę DRIVERa! I to jak diabli. A jak będzie wyglądać sama gra? Po zagraniu w wersję demo muszę stwierdzić, że będzie to jeden z głównych kandydatów do gry roku. Na serio! Wszystko w pełnym 3D, płynna animacja połączona z nieźle grającą, całkiem niezłą muzyczką (lata 70.) i mamy sklep (około 44). Heh, nie ma co - recepta na sukces! Co do grafiki - modele samochodów zostały wykonane z wielką dbałością o szczegóły. Jak na lata 70. Przystało po drogach pomykać będą krążowniki szos, od Buicków po Cadillaca. Jeśli zaś chodzi o otoczenie, w którym przyjdzie odwalać mokrą robotę, to muszę przyznać, że czegoś takiego jeszcze nie widziałem. Przejeżdżając z jednego końca miasta na drugi, będzie można podziwiać architekturę budynków, która wykonano - w każdym z 4 miast (New York, Miami, San Francisco, Los Angeles) programiści umieścili charakterystyczne budynki. W New York- Madison Sqare Garden, Chrysler Buildin, Los Angeles - Boulevard. Jadąc "pod słońce" zostaniemy oślepieni promieniami, co podczas jazdy "pod prąd" zbytnio nie ułatwia sprawy, heh! W nocy, w deszczu, wszelkie świetlne neony odbijają się w mokrych ulicach, ciemność rozświetlają rozstawione tu i ówdzie latarnie, sam chody również dają "długimi". Wszystko to wygląda po prostu niesamowicie!







Będziesz brał udział w pościgach, ucieczkach, napadach na banki (niektóre z samochodu można wysiąść). Sama jazda jest tak rajcowna, że niektóre prawdziwe, w pełni wyścigowe po prostu wysiadają. Wyobraź sobie potężny amerykański wóz z lat 70., z V8 pod maską, z grubo powyżej 200 KM. Łapiesz? Taka fura ma miękkie zawieszenie niczym pupcia niemowlaka. To wdać i to jeszcze jak! Samochód z gracją pomyka po ulicach miast, tak przechylając się przy ostrym zakręcie pokonanym na ręcznym, że ma się wrażenie, iż za chwilę straci całkowicie przyczepność i przekoziołkuje kilka razy na boku. Ale tak się nie dzieje. Zawieszenie pięknie pracuje i tłumi drgania. Gdy wpadasz się na nierówny teren, koła skaczą jak oszalałe, a nadwozie zdaje się płynąć w powietrzu. Cool! Wszystkie te szczegóły można doskonale wyłapać na powtórkach, które są genialne. W grze będzie można samemu sklecić własny film. Fragmenty z Replayu i prostego menu będzie okazja do zrobienia wyjątkowych ujęć. Możliwe będzie nagranie swojej pracy na Memorkę i odpalenie jej później znajomemu. Weźmy na przykład sytuację: ścigasz właśnie pilnego klienta, przyjechałeś na "czarnonym", ale ze czyjeś ponadto lim na godz., to nikt Cię nie zauważy! Ese pomyka. Gliniarze przed chwilą wyrzucili przez okno i wdepnął gaz do dechy. He, cenzury, władował się w jakiś przejeżdżający samochód. Ostro wybuliło za blacharkę (a niczej podobnych! Z ciekawości łukasz za sobą co też robią panowie w mundurkach (pewnie siarczyście przeklinają). Nagle wyskakuje Ci przed nosem jakiś nieboszek Fordzie. Shit! Dajesz ostro po hamulcach i próbujesz wymanić pajaca (facet prowadzi w kapeluszu z szerokim rondem. Już wiadomo w czym rzecz. Eh ci niedzielni kierowcy. Niestety, wpadasz w poślizg, próbujesz wyjść z opresji, ale zmierzasz lewym bokiem z prędkością powyżej 150 km/h w kierunku chodnika na którym ustawione są duże parasole pod nimi, przy stolikach, siedzą klienci pobliskiej knajpki i popijają drinki. Do czasu. Z pisku opon przelatujesz te kilka metrów i kasujesz pierwszy stolik wraz z krzesłami, lecą drzazgi, wszystko fruwa w powietrzu. Całe szczęście nikt tu nie siedział (lesse :). Problem w tym, że to dalej. Przy następnym stoliku siedzą trzech gości. Będzie źle (yeah!). W ostatniej chwili ratujesz najbardziej narażony na śmierć zrywa się jak szalony (kurde o co mu może chodzić?) i daje nura w bok, co ratuje mu życie. W tej samej chwili kasujesz cały ten interes, pozostawiając za sobą szczątki stolików, krzesełek no i facetą w stanie przedzawałowym. To tylko przykład, takich będzie w DRIVERze o wiele więcej.

W grze oprócz wykonywania misji, programiści umieszczą kilka dodatkowych trybów-testów. Pursuit - tutaj będziesz musiał dorwać i zniszczyć bryki pewnego klienta, który za wszelką cenę będzie starał się uciec. Warto podkreślić, że kierowcy kierowani przez komputer nie są tępakami - podpuszczają, ścinają jak tylko mogą. Getaway - jak nadjedzą nie dać dorwać się gliniarzom. Cross Town - przejazd przez miasto, w odpowiednich miejscach umieszczone są Checkpointy. Trial Blazer - zegar odlicza czas, trzeba zbierać czerwone trójkąciki, aby zdobyć kilka cennych sekund. Survival - motyw z DESTRUCTION DERBY.

Ech, zapowiada się że będzie bardzo, bardzo gorąco. Mam nadzieję, że choć trochę przybliżyłem Wam ten nietuzinkowy tytuł. DRIVER powinien pokazać się już niedługo. Jak wszystko pójdzie O.K., to w następnym numerze czytelnicy pełną recenzję. Adios!

ACE

MYSZAO Wyjechać sąsiadowi nożem w plecy, rypnąć z buta, zarysować nowy, lśniący lakier - to zawsze najbardziej rajcowało rodzaj ludzki. Chęć zrobienia złe innemu towarzyszy człowiekowi odkąd ten nawet nie wiedział, że takowym właśnie jest i uganiał się po polach ze świńskim rykiem za maluśkimi zwierzątkami, a i to nie zawsze tylko po to, by je zjeść, ghe ghe. Cezar, Napoleon, Hitler - to najwybitniejsi deathmatchowcy i gdyby żyli w dzisiejszych czasach, pewnie clupaliby na Sonicy, zamiast karmić lwy ludzkimi wątrobami czy rozstrzeliwać całymi plutonami... W co by clupali? Ot, np. w samochodowe Deathmatcha, w zmotoryzowaną śmierć, że się tak wyrażę. Wszak nie ma to jak rypnąć kolesia z rakiety, a później z impetem wbić się zderzakiem w jego karoserię. Mieliby kłopot z wyborem? No to zbierzmy je wszystkie do kupy, co by im to ułatwić...

	DUE TRIP	VIGILANTE 8	TWISTED META	CRITICAL DEPTH	DEAD IN THE WATER	TWISTED METAL 3
design aren	?	-	0	6	7	5
rozleglosc aren	!	9	6	6	7	6
pojazdy	?	9	8	7	7	6
bronie	?	8	9	7	7	6
rozpierdziel	!	-	8	6	8	5
single player	8	8	7	6	7	5
multiplayer	!	9	8	7	7	7
innowacje	7	6	4	8	7	1
audio	?	9	8	8	7	7
sterowanie	?	9	8	7	8	6

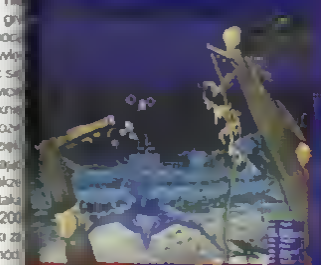
Wyjaśnienie kategorii:

Design aren - a więc ich ogólny wygląd, ilość poligonów wiatrych w wykonanie arenach, się tu obiektów plus ukształtowanie terenu czy dobrze wykorzystano wielopoziomowość, czy za ubogie, zaśmiecone. Po prostu jako ogólnie pojęte zewnętrzne dane areny.

przegląd zmotoryzowanych DEATHMATCHÓW

DUE TRIP - Najnowsza odsłona SINGLE TRAC, niestety nie tak dobra jak TWISTED METAL (jak wiadomo, prawa do tej marki posiada SONY). Ciuty rozpierdalają zdecydowanie fizyczne pojazdy, gdzie to musisz wcale dużo tylko zakładanie bumperów. Tytułowe brakowym środowisku okręty - ale i tak przeciętny.

VIGILANTE 8 - Pozycja, która zdenerwowała miłośników SINGLE TRAC, ale ogólnie dobrze wykonana. Ma wiele mankamentów, ale i tak warta zakupu. Mapek ledwie 7/8, - długie chwile ciszy i ciekawe dźwięki, jedna i muzyczka - to filary na których ta gra stoi. A ty się rozwal, mistah*...



CRITICAL DEPTH - Twórcy sam TM zeszli pod wodę. Zrobili G. dosłownie w łepetynach siedzi ludzi głębinowych, z kilometry. Głębi wprawdzie już dość mocno imponujące, ale jednak wodzi cudi w wielkie ma. Przeciez zawodnicy [illegible], ale by nie lubiliśmy ludzkiego podła wrzucić.

TWISTED METAL 2 - Tak naprawdę to wszystkie wymienione tu gry oferowały podobny poziom zabawy. Mimo sukcesu [illegible] TM trzymał się kurczowo swojej starszej pozycji, więc standard pozostał wówczas [illegible] dopracowane, więc wówczas stopień powtarzalności zaczyna [illegible] ludzi do grywania zaczynało przygody z playstationowym przekleństwem level.

DEAD IN THE WATER - Stanowczy Pokój w wodzie bez czerstwy i atakich [illegible] w głębiach [illegible]. Jedna duża na stawach, jeziorach i innych wodnych akwenach jest dość [illegible], ogólnie [illegible] multiplayerowych deathmatchów raczej nie dostarcza. Mimo to - dyabła jednak nigdy nie odpuszcza pociskiem z miniguna [illegible] i innych bzdur, prawda? Legenda głosi, że jest to tekst tylko wyklejony, ale kto by go odczytał...

TWISTED METAL 3 - SONY wyraźnie [illegible] trzecią część TWISTED METAL twórcom serii i [illegible] się tym zaszczycić. Grafika się urżnął, [illegible] zwarzył, a beta-testerzy w tym gówno mieli [illegible] w miarę - przeszczuli balon. Gierka [illegible] do przeglądu tylko ze względu na tytuł [illegible], że jest dość nowym produktem. Nie wnosi [illegible] do [illegible].

Rozległość aren - [illegible] dany [illegible] jest [illegible], [illegible] mapka w nim tylko - [illegible] tam dobrego [illegible] ym polem [illegible]. Poppsuć [illegible].

Pojazdy - czyli czym [illegible] za [illegible] jak [illegible] różnicowania, [illegible] wyjdą [illegible] pierwszy.

Bronie - [illegible] ważna [illegible] [illegible] [illegible].

Rozpierdziel - jeśli [illegible] na walą się z hukiem, [illegible] [illegible] [illegible]

HIV

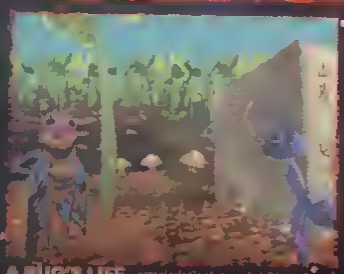
W tym miesiącu pod pióro idą gry platformowe - mój kaolk (jeden z kilku, hłoł hał). Gdyby ee PlayStacjoe nie istniały żadne „gry platformowe", to pewnikiem bym się gałowel sań. Ale na szczęście są - i to liczne występują.

Niektóre tytuły stworzyły wokół siebie prawdziwy kult - że wspomnę o serii CRASH BANDICOOT, które odchodzą szybko w zapomnienie. Cóż, taki jest rynek, - niezwykle chłonny, ale pamiętający jedynie o tytułach wybitnych.

Zasady platformery przeznaczone są dla najmłodszej części widowni. Jednak gdy przyjrzeć się im dokładniej, nie stanowi trudności wyłapnięcie wielkiej, iż wyciśnięcie z nich wszystkiego wymaga znajomości tematu, ton cierpliwości i stalowych nerwów, niejednokrotnie także wybitnej zręczności. Ok!, zaczynamy...

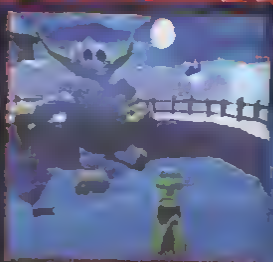
przegląd PLATFORMÓWEK

PRZEDSTAWIENIE



A BUG'S LIFE - [illegible]

CRASH BANDICOOT 3: WARPED - [illegible]



CROC: LEGEND OF THE GOBBOS 3: DE[illegible]

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE - [illegible]

MEDIEVIL - [illegible]

PANDEMONIUM! - [illegible] FULL MO[illegible]

PRZEDSTAWIENIE

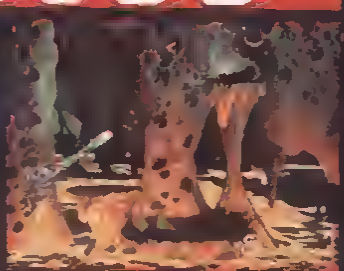
	A BUG'S LIFE	CRASH BANDICOOT	CROC	GEX 3	HEART OF DARKNESS	KLONOA	MEDIEVIL	PANDEMONIUM	SKULL MONKEYS	SPYRO THE DRAGON	WILD 9
grafika	5	9	6	9	6	7	6	8	5	7	6
grafika i muzyka	6	9	7	9	7	8	7	8	6	9	7
czas grania	7	5	6	8	5	6	6	7	6	8	7
typ trudności	6	7	6	9	4	6	7	6	7	8	6
zaskoczenie	5	8	7	7	6	6	6	6	5	9	6
bonaty	5	7	7	8	7	5	6	7	7	7	8
cukierki	6	8	5	6	6	9	5	5	6	9	6
smoteczek	6	7	6	9	6	7	6	9	6	9	7
ogólnie	6	4	6	7	6	9	6	7	6	5	6

Wyjaśnienie kategorii

Fragmenty tekstu:
- Fragmenty
- Nazwa
- Grafika i
- Czas grania
- Stopień trudności
- Zaskoczenie
- Bohaterowie
- Cukierki
- Efekty
- dźwięk
- Jak by
- w czasie
- WILD 9

TYTUŁÓW

GEX 3: DEEP COVER GECKO –



HEART OF DARKNESS –

SKULL MONKEYS –

SPYRO THE DRAGON –

WILD 9 –

TYTUŁÓW

Z cyklu WESOŁA KAMERA

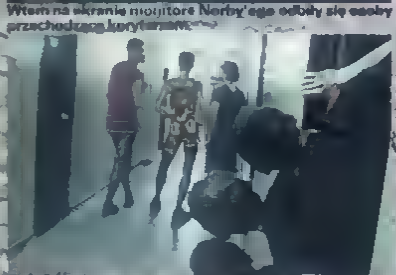
WYSTĘPUJĄ:

Ajunne , HIVANNA , Mati ,
Miss Ścieraine , Norby i Piotrek

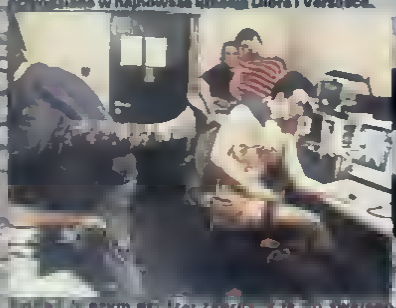
W tym odcinku przedstawiamy jedną z wielu niesamowitych przygód zgiflod.ów.

To był normalny dzień. Kobieta szła do przodu jak burza.

Wtem na ekranie monitora Norby'ego odbyły się osoby przechodzące korytarzem.



To były trzy zagubione dziewczęta niezwykłej urody, przebrane w najnowsze kreacje Diora i Versace.

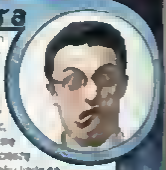


Ajunne w czym przyszła zapytała o toaletę swojego partnera i natrafiła na erotyczną pogawędkę...

...co im nie wyszło na dobre (HIVANNA urodziła co prawda największego DJ'a w swoich czasach).

HYDE PARK

Ulubiony gatunek: wszystkie — SZERYF — Mr. Ścisła



Omega Boost Tricky Sliders Blood Lines

Aju — SZERYF — Ulubiony gatunek: wszystkie

Sobota, dnia 1 maja 1999 godz. 01:07. Jeszcze żyję, ale nie na wiele. Od tygodnia wpisuję się w 15-calowy monitor. Suma godzin przeznaczonych na sen to 10 w przeciągu 6 dni. W zamian za to kilkadziesiąt tysięcy ludzi przeczyta moje artykuły powstałe w ogromnych (RED)błolach. I co z tego??? Jedna osoba (czyli ja) stanie się inwalidą w wieku przedzałkolnym w zamian za 3 minuty „sławy". Je tak dalej nie mogę, potrzebuję odpoczynku. Za 24 godziny będę już smacznie spał w samolocie do USA. Pomimo tego, że E3 trwa „aż" 3 dni, to ja razem z Norbym spędzę tam 3 dłuuuuuge tygodnie. Będziemy się opalać na plażach Słonecznego Patiolu, oglądać Ulice San Francisco i śpiewać Viva Las Vegas. W sumie nie am to wyjście w moim telew zorze (W)yjdę tylko, że w wersji „Live bez prądu" jest to chyba spore przeżycie. Dobra lecę, bo jeszcze samolot mi spo6l6 a do USA to chyba na

Bust A Move 2 Legend of [illegible] KKND

HIV — Ulubiony gatunek: zręcznościowe

MONEY PLANET NEEDED

Zawzięłam się, postanowiłam zbierać kasę na nowy sam[illegible]d. Mam wielką chrapkę na „ciemnego" w wersji Sporting. Tylko te w tym kraju nie ma łatwej zabawy, kasy na „same chlod" zarabia statystycznemu Polakowi 10 lat. Nie ja nie mam na to czasu, więc proszę o datki. Każda złotówka się liczy. Najlepsze przekazem na moje nazwisko/ na rzecz mojej fury. Najlepsi menadżerowie/partnerzy będą zostawieni po mojej w tabeli „The best of". Na co zarobiuję wygospodarować resztę miejsca w moim HP. Ołu, na razie tyle próśb, a tak[illegible] co mnie na ramiony kontuzjowe. Chcę w tym miesiącu spalić skuteczne o wszystko przez zalew gier, które patronuje moja osoba. Gdybym miał to pierwszy głos oddałbym na mój „Słowniczek hitchiki". Nowe/gólnym czytelnikom w tym miesiącu jest OMEGA BOOST, wspaniała produkcja od twórców WIELKIEGO GT Kontynu[illegible] BAM tak[illegible]

Omega Boost, Bust A Move 2, Tricky Sliders

Norby — Ulubiony gatunek: strategie

Sob[illegible] Rozal[illegible] [illegible] Nagle do pok[illegible] Kiedy i[illegible] Norby co robisz??? "Nie wiem? Pracuję!" odpowiedział[illegible] Tobie mnie bandycie w leb. Na te sprzęty, bo mamy już mało czasu a brakuje tylko twoich tekstów. Napisz też HP tylko pomyśl... mo[illegible] być śmiesznie i z humorem, bo ostatnie przynudzasz. I weź a plikiem pecetach i dreamcastach. Aha zadnych prywatnych pozdrowień kończymy z tym. Co??? Ta niemożliwe. A o właśnie dziś chciałem pozdrowić kilka osób, bo od dawna im to obiecuję. W końcu pozostali zgiflod.ln ci chyba i tak tam pozdrawiają, tylko ja zawsze zapomniałem. Na zwrotkę z tym nie mogę o tym podpowiedzieć się nowym wytłoczyn[illegible] i ten jeden raz ziemię zasłu. Naczelnego zgiflod.la. A tych mi tylko i tak spróbuje coś wycisnąć (HIV i[illegible] Sa, gnoju to T[illegible] Saint Cyrus, The Twins, Jarol, Pa[illegible] Ma[illegible] M&V, W[illegible] [illegible] No crew and all nice dudes! From W[illegible] [illegible] Norby. Ty palancie! Mi Scieral

KKND, Omega Boost, Bust A Mo[illegible]

Mati — Ulubiony gatunek: zręcznościowe

[illegible] mnie się dowiedzieć z czasopism dla dzieci. Ng, d wiedz, dlaczego [illegible] Seycrest mieszka [illegible] samo ze mną, dear[illegible] dobry! Przecież moje Sensei zawsze dostanie jak to zrobiczy. Chyba [illegible] ja tego nie pokażę, to kto mnie będzie dalej uczył. Krzyczeć komisarz to był czad! Dawno się tak nie [illegible] Wi domach cudzych HIV, Aju, Mrs. Scare biegałyc[illegible] po budynku. Przypomniało mi się coś [illegible] pamiętasz może, jak Mrs. Scare[illegible] kiedyś napisała, że na Zdarzam sobą na wyjazd na Tokyo Game Show, [illegible] na oglądzie zmiany płci? Oczywiście skazała się na nieprzeciętną, ale [illegible] przyjdzie do kamikazom okazuje się, że Mrs. Scare same zmienia płeć, interesuje, nieprzeciętną? Pierwszy[illegible] 226 km/h też jest interesujące. Szczególnie [illegible] ze zaoranego pola? Norby mamy z dachowań i innych linkowo-rabowych zwrotów maszynami. Pozostaje tylko [illegible] nasuwa się pytanie: „Czy ja to przeżyję?!!! Aha, jeśli czytasz ten tekst znaczy to, że Nastradamus pomylił [illegible] Tylko [illegible]

Omega Boost, KKND, Bust A Move 2

Myszaq — Ulubiony gatunek: strategiczne

[illegible] Omega Boost Tricky Sliders Bust A Move 2

GRY NUMERU

STRZELANINY
Vigilante 8
Rogue Trip
Ace Combat 2
Duke Nukem:TTK
Syphon Filter
Time Crisis
Omega Boost
NRO
Colony Wars & CW:V
Ehrhander
Forsaken
FC:LAP.D.
Twisted Metal 2
Apocalypse
Die Hard Trilogy

BIJATYKI
Tekken 3
Tekken 2
Soul Blade
Street Fighter Zero 3
Bloody Roar 2
Street Fighter EX
Rival Schools
Ehrgeiz
Mortal Kombat 4
Bloody Roar
Tekken
Tobal No.2
Destrega
Cardinal Syn
Bio Nic Blade

WYŚCIGI
Gran Turismo
Wipeout 2097
Colin McRae R.
Ridge Racer 4
Motorhead
Rollcage
TOCA TC 2
TOCA TCC
Need For Speed 3
Wipeout
F1 97
Micro Machines V3
Need Rush 3D
Rage Racer
Rapid Racer

PLATFORMÓWKI
Spyro the Dragon
Crash 3
Gex 3DCG
Gex: ETG
Crash Bandicoot 2
Heart of Darkness
Crash Bandicoot
Medievil
Pandemonium!
Wild 9
Skull Monkeys
Klonoa
Croc
Psybadek
A Bug's Life

SPORTOWE
ISS Pro '98
Ubero Grande
ISS Pro '97
NBA Live '99
Tricky Sliders
Total NBA '97
Cool Boarders 3
NHL '99
All Star Tennis
WLS '98
Actua Soccer 3
Viva Football
Knockout Kings
Beach Volley H.
FIFA '99

PRZYGODOWE
Metal Gear Solid
Silent Hill
Resident Evil 2
Tomb Raider 3
Parasite Eve
Resident Evil
Tenchu
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Nightmare Creatures
Oddworld:Abe's Exoddus
Riven
Discworld
Discworld 2
Oddworld:Abe's Oddysee

STRATEGI
Final Fant...
Civilization 2
Red Alert (Retaliation)
Warhammer 2:DO
Brigandine
Vandal Hearts
Populous 3
KKND
Warhammer
Kartia
Warcraft 2
RA:Command&Conquer
Syndicate Wars
Constructor
UFO Enemy Unknown

RPG
Final Fantasy VII
Wild Arms
Xenogears
Brave Fencer Musashi
Legend of Legaia
Suikoden
Guardian's Crusade
Breath of Fire 3
Legacy of Kain
Diablo
Saga Frontier
Grandstream Saga
Azure Dreams
Castlevania
Alundra

INNE
Bomberman Series
PaRappa The Rapper
Bust A Move: HDM
Bust A Groove: D&R
Psy Psy 1&2
Monster Rancher
Dance! Dance! Dance! Tetris Plus

LOGICZNE
Super Puzzle F. II
Devil Dice
Bust a Move 2
Kula World
The Next Tetris
Intelligent Qube 2

Każdy zgłoszony przez Was przebój zostanie zsumowany, co w efekcie da finałową wersję „Listy Przebojów zgłoszeń PSX EXTREME". Jest to zarazem odpowiedź na wszelkie pytania Czytelników dotyczące pomocy przy wyborze gier, na które warto wydać swoje ciężko zarobione. Pamiętajcie, że obecny stan rzeczy ułożył Wam odpowiednie zakupy.

Piotrek

Ulubiony gatunek: przygodówki

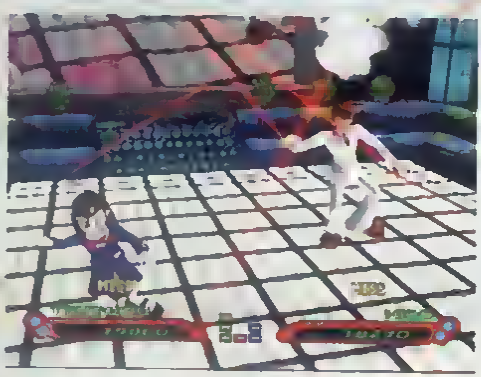
Miłego czytania tego. Chyba mamy ciekawe, lub zgrabnie pisząc, mylące tytuły... nuo cóż w [illegible]. Nic na nasuniemy. Nikt nie ma nasunąć. Słyszę jak za oknem ćwierka jakiś ptak. Chyba też nie [illegible]. Już go nie słyszę, bo Lala głośno czyta głośno. Tę zresztą spowodował Ward, bo znowu [illegible] zawiesił. To już pały raz w nagu ostatnich dwóch godzin. Jestem strutrowany. Nagrywam tekst [illegible] co dwa zdania. Muszę trochę odsapnąć. Odsapnąłem. Aju odgryzła hasło z obu części. Klimat [illegible] przejrzyć aktualną rozpiskę, bo zapomniałem tytułów gier. Dobra, już pamiętam. Bezapelacyjny lider to LEGEND OF LEGAIA [illegible] w mnie głowny powód bólu zęba. Jutro muszę iść do szkoły. Drugo silna pozycja nasz nadwę OMEGA BOOST [illegible] zakręcone strzelanina. Do szkoły pójdę papierze, mutio nie [illegible] nie zauważy. BUST A MOVE 99 to jest kolekcjonerzy. Zapamiętaj to [illegible]. Jest za pietruszce pięta. Nie będę w stanie dać nic zajęcia, ale przydać się ty [illegible] dzień też będzie ciężki.

Legend of Legaia, Omega Boost, Bust A Move 99

Loki

Ulubiony gatunek: sportowe

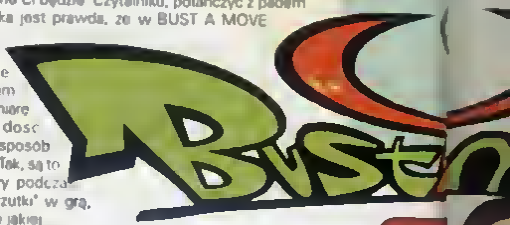
[illegible] Ha, [illegible] [illegible] [illegible]



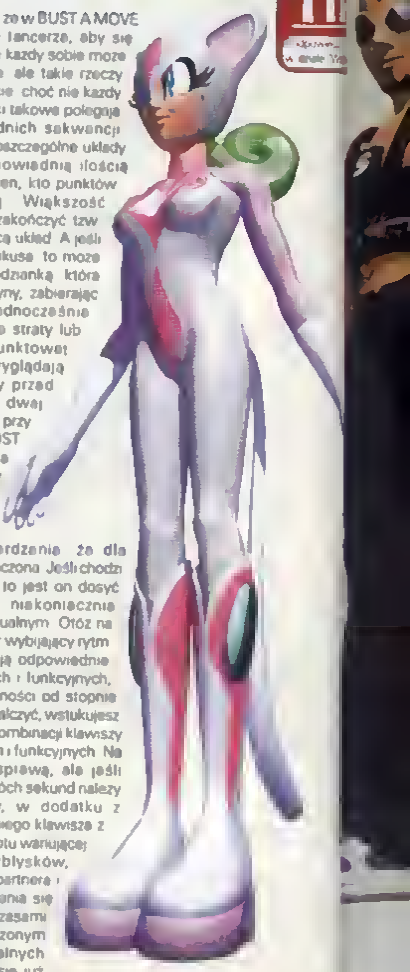
Taniec to ponoć najbardziej naturalny sposób wyrażania własnych uczuć. Z zarania dziejów ludzie poruszają się w jakiś sposób w rytm jakiejkolwiek muzyki. Bo to spontaniczne, a gdy tańczą z sobą przedstawiciele przeciwnych płci - tak very, very sexy (i nie mam bynajmniej na myśli tzw "macanek" na szkolnych dyskotekach)

Swojego czasu firma ENYX wydała na rynek pierwszą grę traktującą o szeroko pojmowanym tańcu BUST A MOVE. Jakież wielkie zdziwienie musiało chwycić za gardła jej twórców, gdy okazało się, że ich firmowy sejf nie jest w stanie pomieścić gotówki, jaką zarobiła ta gra. Nie ma zatem nic dziwnego w motywie, jakim okazało się wydanie kontynuacji tego niewątpliwego hitu, który wyszedł na powierzchnię znikąd.

Po raz drugi dane Ci będzie Czytelniku, potańczyć z padem w ręku. Bo taka jest prawda, że w BUST A MOVE najlepiej gra się stojąc rytmicznie poruszając ciałem przytupując w miarę szybko i w dość jednoznaczny sposób kiwając głową. Tak, są to typowe objawy podczas absolutnej "wczutki" w grę, zresztą nie byle jakiej.



Wszystkim zielonym wyjaśnię, że w BUST A MOVE 2 na parkiecie spotykają się tancerze, aby się pojedynkować. Pewnikiem nie każdy sobie może wyobrazić pojedynku tanecznego, ale takie rzeczy mają miejsce w naszym świecie choć nie każdy o tym wie, bo i skąd. Pojedynki takowe polegają na wykonywaniu odpowiednich sekwencji tanecznych w rytm muzyki. Poszczególne układy taneczne oceniane są odpowiednią ilością punktów. Zwycięzcą zostaje ten, kto punktów owych zdobędzie więcej. Większość porządnych układów można zakończyć tzw freezem, czyli figurą zamykającą układ. A jeśli przyjdzie komuś ochota na psikusa to może przeciwnikowi wysłać niespodziankę która przerwie jego kozackie wyczyny, zabierając troszkę punktów, dającą jednocześnie chwilką czasu na nadrobienie straty lub powiększenie przewagi punktowej. Motywy momentami wyglądają wspaniale, szczególnie gdy przed konsolą spotkają się dwaj doświadczeni Gracze. Właśnie, przy okazji pragnę nadmienić, iż BUST A MOVE 2 to taka gra, która wymaga długiego treningu, aby móc stwierdzić, że się w nią potrafi grać. Nie jest łatwa, ni krzty w niej infantylności, a i pokusić się mogą o stwierdzenie że dla wybrednych Graczy jest przeznaczona. Jeśli chodzi o system wykonywania figur, to jest on dosyć łatwo przyswajalny, choć niekoniecznie wykonywalny w aspekcie manualnym. Otóż na ekranie widoczny jest taktometr wybijający rytm "na cztery", na którym wędrują odpowiednie symbole klawiszy kierunkowych i funkcyjnych, które należy wcisnąć. W zależności od stopnia trudności, na jakim przyjdzie Ci walczyć, wstukujesz układy składające się jedynie z kombinacji klawiszy kierunkowych lub kierunkowych i funkcyjnych. Na pozór wydaje się to łatwą sprawą, ale jeśli wspomnieć, że w przeciągu dwóch sekund należy wklepać ciąg 5 symbolów, w dodatku z uwzględnieniem timingu ostatniego klawisza z ciągu, w akompaniamencie jazgotu wariującej muzyki, oślepiających rozbłysków, rzucającego bluzgami żywego partnera i będąc pod presją chęci wykazania się niemałymi umiejętnościami czasami także dodatkowo będąc zmuszonym do odparcia ataków specjalnych przeciwnika, to wszystko ma się już mniej oczywista



Tym razem do tumieju przystąpiło kilku nowych tancerzy, wielu starych się ostało a kilku poszło w odstawkę. Za starej ekipy odpadły takie postaci jak Frida, Hamm, Pinky i Gas-O. Cóż, prawdopodobnie się nie przyjęły (za brak Pinky - seksownej czekoladki - będę bił!), co jest łatwo wytłumaczalne. Ogółem do wyboru dano Ci 18 bardzo zróżnicowanych zawodników, poskromienie których do najtwardszych znanych mi wyzwań nie należy.

W kwestii muzyki powinienem się wypowiedzieć krótko i zwięźle. Jest tu wszystko, czego dusza lekkie. Każdy wybredniś znajdzie coś dla siebie, coś co mu przypadnie do gustu. Najważniejsze jest jednak to, że wszystkie kawałki muzyczne (zarówno instrumentalne, jak i z wokalami) zostały zaaranżowane bardzo dobrze. Słychać wyraźnie, iż nie jest to amatorszczyzna, lecz czysta profesjo! Rap, hip-hop, techno, funky i wiele innych - oto esencja zebawy. Oczywiście każdy styl muzyczny pasuje bardzo dobrze do postaci doń przypisanej, co podbudowuje klimat i pozwala na skojarzenie wiesnej osoby z postacią istniejącą jedynie w świecie komputerowym, co ze plus należy poczytać bez wątpliania. Należy mi wspomnieć także o lekcie, że wszystkie utwory narzucają inne tempo, więc łatwym nie jest szybkie przystosowania się do nowego tempa wciskanie klawiszy podczas stawania czole coraz to nowym przeciwnikom.

W kwestii grafiki mogę się wypowiedzieć tyle, że bardzo mi się podoba, a to ze względu na ogólna pozytywne wrażenie estetyczne. Trzeba jednak dodać, że momentami animacja lekko zwalnia (gdy kamera ukazuje szerszy plan). Ale i tak generalnie całość prezentują się pozytywnie, uwzględniając wiele detali. Bardzo spodobały mi się scenarie, w których przychodzi się pojedynkować i przyznaję, że w tej kwestii 'dwójka' bije 'jedynkę' na leb. Stage niejakiej Comet to bar szybkiej obsługi w kształcie żaby, która trzęsła czułkami !???), wokół otoczenie rozświetlone wściekłą neony, a sama Comet jeździ na rolkach! A plansza Kelly - centrum ruchliwego miasta, skrzyżowanie, Kelly przyodziana w mundur policjantki (tak, ona jest gliną) i dzierżąca w łapsku lampion pozostawiający za sobą smugi światła kiatują tuchem! Czad! Helikopter unosi się tuz ponad głowami tancerzy, wokół samochody, reklamy świetlne - po prostu czad! Plansza Shorty - park zabaw przez który płynie rzeka, a na niej tratwe stanowiąca parkiet - płynie się nawet w 'tunelu strachu', a znajdujący się nieopodal rzeczki smok podsyca zabawę z kolei wyłaniający się z wody hipopotam potrafi solidnia kota napędzić, atakując swoimi ubytkami! Dodatkowo, niektóre elementy każdego stage'u są interaktywne, ze w tak nieco wyolbrzymiony sposób się wyrażę. Np. na planszy Kelly helikopter powoduje małe spustoszenie, wysadzając w cholerę studzienkę odprowadzającą wodę, a na planszy Robo-Z Gold ciężkie czołgi wysyłają rakiety [illegible] stalowego mostu, by ten łunął wraz z znajdującymi [illegible] dami. Może i mało znaczenie mają te motywy dla [illegible] gry [illegible] jako dodają wiele do i tak dużej już widowiskowości pojedynków. A piszę o widowiskowości nie bez powodu, gdyż zauważalna jest łatwo - niechaj ktoś obali moje zdanie, gdy ujrzy wspomn[illegible] Gold pałującego i iskrzącego od szalańczego tańca. A w dodatku autorom gry nie zabrakło wielkiego humoru, czego najlepszym dowodem niech będzie niejaki Bi-0 - młodszy brat Frank[illegible] na z siekierką wbitą w czaszkę, tańczący electric boogie który jako atak specjalny wykonuje rzut własną głową gryzącą przeciwnika. Każdy pojedynek jest świetnie przedstawiony. Graczowi [illegible] dzięki [illegible] etnym trajektoriom kamery śledzącej akcję, która non stop wiruje wokół tancerzy, przyprawiając Gracza o zawrót głowy. Zdarza się jednak i tak ze ustawia się dosyć niefortunnie - nie widać na [illegible] kowanej postaci, ale na szczęście takie przypadki zdarzają się rzadko. Od czasu do czasu ekranem wstrząsają fade y, czyli szybkie rozjaśnienie ekranu symulujące iskrze, co podnosi rajcowność - nie wpływając jednak na przejrzystość - a to może beginnerów irytować.

Uczciwie muszę napomknąć, iż BUST A MOVE, zarówno 1 i 2, nieco denerwuje mnie pod względem zgranie muzyki z beatami w tych [illegible] których należy kotować joypad. Wydaja mi się, iż brak pełnej synchronizacji nieco psuje zabawę, co go zam nie jest w stanie ogarnąć swym jakże skutecznym mózdkiem. Być może jest to efekt zamierzony, jednak mi mało odpowiadający. Gdy j[illegible] z człow[illegible] wczuje i wypadnie z rytmu, naprawdę trudno ponownie wpaść w trans. Nie pomaga w tym także świrująca kamera, która momentami utrudnia żywot znacząco.

Zapewne każdy sobie zdaje sprawę, że taniec to nie tylko muzyka, ale i ruch. A jest on o tyle ważny w tego typu grach, że co skomplikowane figury taneczne nie wyglądają wcale zbyt prestiżowo, ze o ich manualnym odwaleniu w rzeczywistości nie wspomnę. Zatem programiści (a może bardziej graficy) musieli się wyk[illegible] tematu, podczas sesji Motion Capture z profesjonalnymi tancerzami, aby płynny ruch postaci wyglądał z całą odpowiedzialnością, że w stosunku do poprzedniej części MC został wyraź[illegible] o - wręcz ciałem się staje i z ekranu telewizora wylewa się na podłogę podczas łączeń układów, przechodzeniu między jednym a drugim. Freezy także zostały wykonane wspaniale i pew[illegible] kto z tańczeniem ma tyle wspólnego co ja z sadzeniem rzodkiewek, nauczył by się wielu cennych figur z tej gry, gdyby tylko [illegible] pomóc w tym może opcja Dance View, dzięki [illegible] poszczególne figury danego tancerza a i własne układy aranżować, podnieta to wielka, dająca satysfakcję nieopisaną.

BUST A MOVE może być doskonałą alternatywą dla tych wszystkich którzy na imprezkach nie [illegible] gdują w kalisze[illegible]. Zapewniam, zabawić się można [illegible] tym tytule konkretnie jednocze[illegible] jąc [illegible] ntowanych, iż zasady zabawy nie są łatwo przyswajalne [illegible] kom, za co ręczę. I jeszcze jedno - w BAM2 nie [illegible] na [illegible] cichutko. Jeżeli warunki na to pozwalają, a mam na [illegible] nie [illegible] porę doby, to głośniki podpięte do wieży powinny wyć jak oszalałe! Bo dopiero w taki przypadku można powiedzieć, za się w to grało! Ten tytuł może pozbawić zmysłów, wszystkie skupując na jednym - słuchu. A teraz biorę nogi za pas, co by się znów dobrać na długie godziny do pada (no i czeka na mnie PaRappa 2 - recenzja za miesiąc, gra jest cool!!!).

HIV

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

Kali

WERDYKT

EMIX	JAPONIA
GRAFIKA:	★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 — GODZINA, DZIEŃ, TYDZIEŃ, MIESIĄC

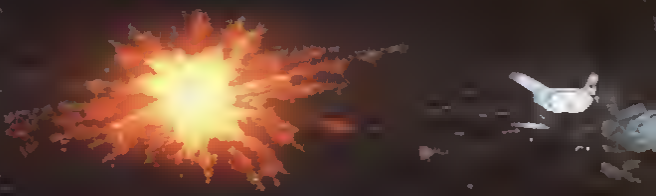
PLUSY
- MUZYKA I GRAFIKA
- MOTION CAPTURE
- ODŚLINY DESIGN

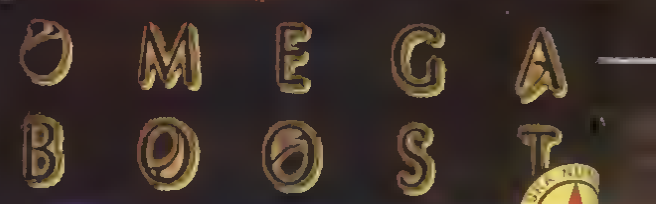
MINUSY
- SYNCHRONIZACJA
- ZAMIESZANIE

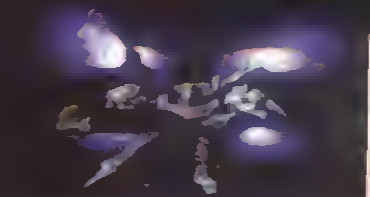
Swego czasu mając jeszcze Saturna' trzech mu zło[illegible] ekką będzie. a brat DC spodnie obok , zo[illegible] się w PANZER DRAGOON. Strzelanina była [illegible] uwodzanie smoka.pozwalało wierzyć się w rozp[illegible]dzieli na całe 2 godziny - bo niestety tylko tyle to t[illegible] Poz[illegible]ej przyszedł PSX i GAMERA 2000, nietła japoń[illegible]a arcade'owa, która jedna- również żywotno[illegible]zbyt szokowała. Cóż - olusało się przyjemnie, acz krótko (czy nie[illegible]dzie Cię na usta jakiej porówna[illegible]dła tego hasła?). Teraz ponownie zostajemy uraczeni tego typu shooterem, ba! [illegible]a uraczeni przez nie były kiego, bo POLYPHONY twórców słynnego GRAN TURISMO. Jak zatem prezentuje się druga gra tego zespołu? Co oferuje. Czy zdołasz przejrzeć to recenzję do końca i czy [illegible]oretator - HIV przypadkiem nie zabrnie? Chcesz wiedzieć więcej, czytaj poniżej.

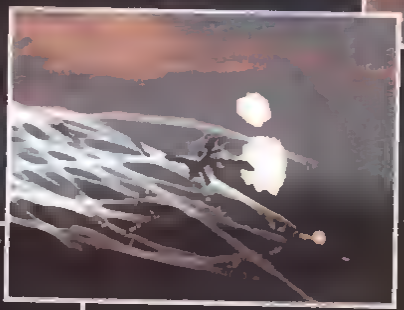
A więc oficjalnie OMEGA BOOST bo jak się ten trójwy[illegible]shooterek (natywa, ni[illegible]sporą niecierpliwością. [illegible]ałem Intra na miarę tego z GT, przewspaniale wykonanego. a tu nagle zdziwie - na ekran wyskakują digitalizowani skorzy. Heh; to mnie zaskoczyło, bo w sumie tło są ładnie wyrenderowane, a i inne obiekty troboty, statki wyposażone wnętrzi prezentują się ni[illegible]ego sobie. Poza tym wprowadzenie stopniowo się rozkręca, aby [illegible]łod końcu [illegible]walić już naprawdę upaj[illegible]oraz efektowością w tle, growych riffów i wokalu [illegible]nalny mistrz. Narzekać zatem nie mogę, szczególnie kiedy kamera raki płowe najazy na gigantycznego mecha oraz dziurkoną przezeń spluwę, a on sam niezle gory [illegible]trzały - wszak jak mógłbym pałoczyć, skoro wiem, że zaraz zasiądę za sterami tego stalowego olbrzyma, no jak?

OMEGA BOOST przydzieli Ci rolę [illegible]ycznej jednostki powietrzno, obejmę[illegible]o pokój na [illegible]świecie. Operator 12 [illegible]; strzałów [illegible]wszelkiej [illegible]jednej prac nowoczesnej (chociaż to Myśl obec[illegible]'ta będzie prać [illegible]ów po [illegible]gobach' - szybko [illegible]. I ja Ci [illegible]oczywiście dorzucając jeszcze własny ło[illegible]bo cpd w tej recenzji przecież musi się [illegible]jak wspomniałem, gra zalecza o [illegible]gatu[illegible]ułaniu z przedefiniowanym torem ru[illegible]GAMERA 2000), [illegible]nie takowoju co końca Mając [illegible]wolnością jednej swobody, z trójwymiarowej prze[illegible]strzeni rzadko kiedy [illegible]ć się wiezie, co diametralnie kon[illegible]. W przód, kierunkiem lotu narzu[illegible]onym przez [illegible]kcję. Jednak [illegible]tyle mnie jeszcze nie pocieszy, abym Ci nowiadał, że OMEGA BOOST to zwy[illegible]ta [illegible]ozwana strzelanina, [illegible]nie! Mamy swobodę ru[illegible]chów, sic! ale [illegible]znajdziesz etapy, w których jesteś ogra[illegible]niczony ścianami oraz siłą prędkością lotu lądzisz w olbrzymiej rurze-tunelu), dwa - plansze pomiędzy[illegible]ch levelami są niezbyt realne (po jakimś czasie [illegible]się zapętlają (możesz lecieć i lecieć w jednym kierunku, a [illegible]będziesz widział przesuwające się takie samo podłoże); trzy - walki z licznymi bossami opierają się na schematach wiadomych takich arcade'owych rozpierdalanek ze stałym torem lotu. Gra więc mimo wszystko ma silny charakter (a[illegible]łatwej; przyjemnej i nieskomplikowanej strzelaniny. Ale czy to źle? Być[illegible]się z tym nie zgodzi - rajdowe bywa piekielnie szybka, (zdolne opracowani[illegible]pofi[illegible]cji - mało miejsca, dużo wrogów), a dynamikę potęgują jeszcze manewry w stylu ostrzelania przeciwnika, wycofania się kawałek i ultra szybkiego, fajnego nalotu, element swobody ruchów). Ani palec ze spustu, ani pogardliwy grymas z ust wtedy nie schodzą. Gdzie zatem chciałeś więcej? No, mało to [illegible]cące uległej kobiecie...

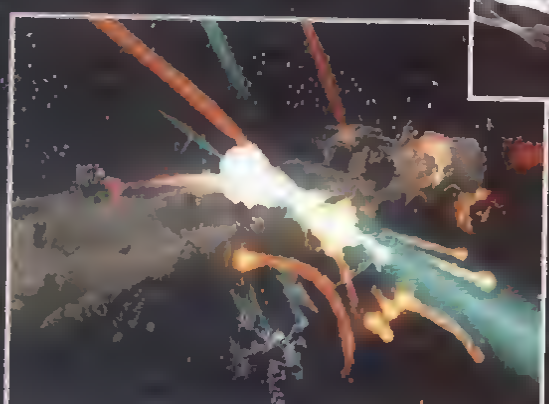


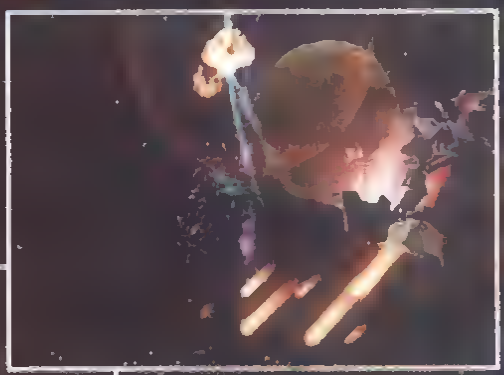


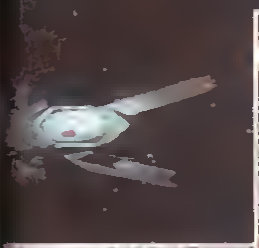


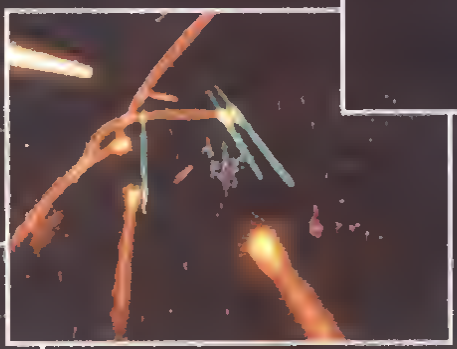


Efektowna grafika, świ[illegible]ny engine - to rzeczy ba[illegible]dzo ważne, gdy ma się [illegible]myślił taki system przem[illegible]t wanie akcji, jaki niesie ze sobą OMEGA BOOST. A jeśli dochedzi do tego [illegible]eszcze świadomość, że [illegible]zać mają za tym twórcy genialnego "Inżyniera" z [illegible]ti goście przecież [illegible]doby znający się na tych kwe[illegible]kach, to emocje sięgają zenitu, można się wiele spodziewać. A jednak, przyznam szczerze gdy gra nie od razu rzuciła [illegible]nie na kolana - może właśnie przez te wygórowane oczekiwanie. Wyobraziłem sobie przecież nie wiem co i początkowo nie zauważyłem oczywistych, rajcownych elementów tej produkcji. Cóż.. wsadziłem palce do sokowirówki sam[illegible]ko pomogło; negatywne emocje przeniosłem na inny podmiot. Przed wszystkim więc zachwycam wykonanie trójwymiarowych obiektów. Mate[illegible]kosmiczne myśliwce, zwykłe samoloty, potężne lewitujące bazy-statki, lecące mosty, latające konstrukcje oraz setki innych [illegible]omechanicznych popaprańców cieszą oko. Jest ich mnóstwo, poupychanych według schematu mate[illegible]wiele, duże[illegible]kompletnie [illegible]pojedynczo. Nie żałowano polygonów, choć nie ma się w sumie czemu dziwić, skoro gra mieli to zapewne przeszłość i ewentualni jakieś podłoże, jeden trójwymiarowy obiekt tła (np. planeta). Cały potencjał gry mógłbyś zamknąć się w latających Cię jednostkach, toteż ładnie je wydesignowano, nie zapominając o wrzucaniu ele[illegible]









...ty pełnej powierzchni, todzicie i refleksy na metalu). Ciężko jest mi teraz wyłonić, co by potwierdzić moje słowa, wszak była zawarta tu zapierająca dech motywów, żeby nie jest w stanie skupić się na jakimś konkretnym. Ale proszę, pierwszy lepszy, zaraz z początku gry - futurystyczny bombowiec, który normalnie zmiażdżył mnie swoim zachowaniem. Leciałem bowiem sobie nad pustynią beztrosko myśląc "jaki to jestem groźny", strącając jak pchły cztery szwadrony F-16, gdy proste w całe zalopałem grad pocisków, a zaraz za nimi wyłonił się ów potężny latający. Dałem więc chytrze nura pod niego, podziwiając tą przysłaniającą Słońce konstrukcję i zacząłem sobie gratulować, że stąd mogę spokojnie bydlaka ostrzeliwać. Jednak zbraz moją głowę obarczyło 50 spadających bomb, które wypadły się z wielkie otwartych luków. Wo-

oouuuggghhh! Pad wymaknął mi się z rąk, a niecenzuralne słowo z gardła Pomarańczowe niebo, na jego tle maszyna wielkości małego polskiego prowincjonalnego miasta i powietrze gęsto-od spadających ładunków, przeszyte hukiem eksplozji - nic, tylko wyłać malarzu, niech uwieczni tą monumentalną chwilę. Ja chcę powiesić sobie taki obraz w pokoju! A to zaledwie początek.

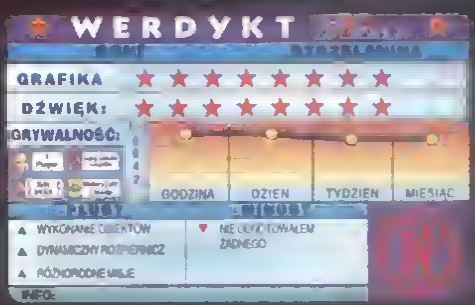
Gdy zmagania z kolejną bandą kretynów maksymalnie ustrakcyjnią, solidnie przyłożono się także do wszelkich wybuchów, zniszczeń. Pyrotechnicy bowiem spom armatą, moździerz walić laserowymi seriami, mieć wypuścić wiązki automatycznie lokujące się na celu. Równiej zyskasz też zdolność czynienia rozpierduchy totalnej - Twój robot chwilę zbiera siły, po czym zamienia się w pędzącą kulę ognia, niszczącą osobników mających nieszczęście znaleźć się w jego pobliżu. Czyli aby osiągnąć Twoje dzikie harce, eksplozje muszą pojawiać się często, no i być na przyzwoitym poziomie. Ha! I są! Samoloty ciągnąc za sobą szmur lecą pikują w dół, roboty (okrzą, a większe konstrukcje kolejno tracą kolejne części, tonną się wpół, by finalnie rozpaść się w kulistej eksplozji na tysiące małych kawałeczków dryfujących w przestrzeni. Efektu dopełniają jeszcze przeróżne podwiaty, smugi, wybuchy z silników Twojego mecha oraz promienie laserów wystrzeliwanych zarówno przez Ciebie, jak i wrogów. Cała przestrzeń co chwila przecinana jest więc przez kolorowe eksplozje.

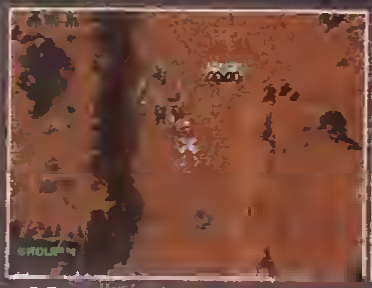
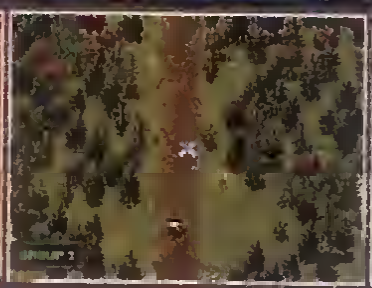
W OMEGA BOOST pogrywa się niezmiernie rajcownie, czego można się wyzwalać, zapomnieć na chwilę gdzie się jest. Sterowanie nie nastręcza żadnych większych trudności - analog dobrze się sprawuje. Dość czyni swojej powinności, a dzięki przyciskowi automatycznie obracającemu Cię w stronę najbliższego przeciwnika nie ma nigdy mowy o jakiejś chaotycznej i nieopanowanej jatce. Nad sytuację do się dokładnie panować (masz widok FPP i TPP, według upodobań), trzeba tylko trochę cierpliwości i już po krótkim czasie możesz wykonywać niesamowite manewry lecąc z prędkością ponaddźwiękową (przy użyciu turbodoładowania) wymijając tym samym setki pocisków, którymi kilkadziesiątkrotnie częstują Cię liczni lokatorzy.

Oczywiście do nieustannego pocinania w tę strzelaninę zmusza jeden element - ciekawość. Czyż nie wiesz Tobą chęć zobaczenia co będzie dalej, co sama, która pchnie Cię w przedziwny do zwiedzania Pani pod spodnicą? Wtenie... Zatem lokacje są bardzo różnorodnie zaprojekto-

wane. Znajdziesz więc misje wy... ...przypominające to z COLONY WARS, więcej kosmos gwiazdy i nadlatujące wrogie statki. Przyjdzie Ci także eksplorować jakieś dawne planety, np. w nocy, podczas padającego deszczu i pory zarewanie gigantycznych robali piaskowych, bądź tereny radioaktywne, tudzież pokryte migoczącą metaliczną powłoką. No i używając czysz jeszcze wspomnianych ... wewnątrz kosmicznych baz, gdzie po ciemnych tunelach ganić Cię będą jakieś mechaniczne pająki. Reszty Ci nie powiem, co by na psuć przy przyjemności, choć prawdę mówiąc sami on ją sobie trochę popsuli udostępniając w Menu powtórki (te możesz zgrać sobie Flapsa na kartę pamięci i go odtwarzać pierwszych sekundach level. Co więcej łamerzy pewnie zadbają w 4 angla, także zresz odpalę filmik, aby zobaczyć co jest ... Ale tak to bywa, jak się jest fanatycznym ... nie umie docenić piękna gry.

Czyżbyś dobrnął do końca tej recenzji (no, wreszcie) i myślisz jedynie wziąć i zakończenie - kar? Wiesz, zanim odłożysz rękojeść weź za mną, gdyż uracę Ci... wnioskiem ze OMEGA BOOST jest naprawdę świ... ną strzelaniną arcade, że to pozycja wa... to mieć choćby tylko dla przemiłych dynamicznych starć z wielkimi bossami. No i to chyba byłoby na tyl to czego tu nie zawarłem to z pew... ścią korekta wyciął



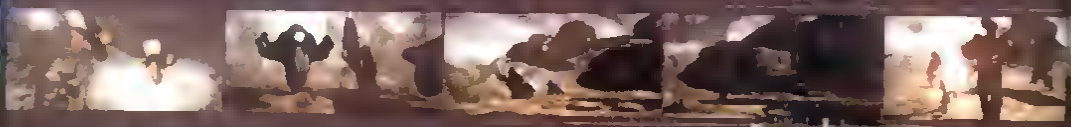
K[illegible]eNd Destroy. Te słowa dokładnie ujmują to, co niesie z sobą ta gra. W 2071 roku na naszej najukochańszej planecie - Ziemi [illegible] wojna. Niemiaszki - ponieważ część ludzi wraka śmierci chroniąc się w podziemnych bunkrach i tworzy nową społeczność, która tylko czeka a odpowiednie warunki, by móc powrócić na powierzchnię. Zaś na powierzchni grasują się niedobitki ludzie zwierzęta, którym udało się przeżyć [illegible] atomowemu promieniowaniu prowadzącemu do przemieniających mutacji - ale za to objął kontrolę nad powierzchnią. W 2171 roku, sto lat po nuklearnej wojnie, następuje zetknięcie obydwu nacji w walce o pozostałości Ziemi. Tymczasem pojawia się nowa strona konfliktu - wysoko zaawansowane technicznie roboty serii 9. Wszyscy stają do walki przeciwko sobie...

KKND: KROSSFIRE jest następcą pierwszego KKND, który ukazał się tylko w wersji na pecety. Pierwsza część była niczym nie wyróżniającą się strategią czasu rzeczywistego, powstałą na fali olbrzymiej popularności wielkiego COMMAND&CONQUER: RED ALERT. "Jedynka" nie spotkała się z jakimś większym entuzjastycznym przyjęciem, przeszła bez echa jako średniak z dobrą oprawą graficzną, który jednak znalazł kilku gorących wielbicieli - jak choćby Nerdy'ego, który dla tejże gry poświęcił wszelkie [illegible] i pewną wystrzałową stronę. KKND: KROSSFIRE wyrzedł z tłoku w czasie początków hegemonii Starcrafta na rynku gier RTS. Świetna grafika i muzyka, a także rozbudowane zajęcie i dodanie nowej nacji pozwoliło mu zdobyć większą popularność. I chyba właśnie gorące przyjęcie tej gry wpłynęło na decyzję wydania jej na PlayStation - gdzie rynek gier RTS nie wydawał się pełnić w zawale.

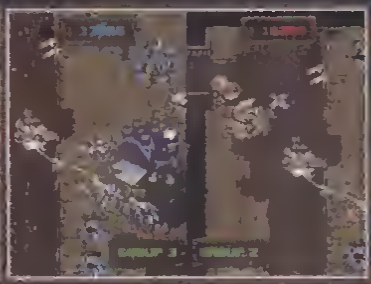
Pierwsze odwiedzenie gry - wszystkie opcje "załączyłem" jak najszybciej, by zobaczyć, jak przemodelowano jeden z najważniejszych dla tej gry elementów - grafikę. Niewiele odpalone pierwsza misja mutantów - na pustyni - została szybko podsumowana - "pała, ot co". Nawet Norba nie [illegible] zainteresowany dalszym graniem. Je jednak musiałem pograć trochę więcej. Zacząłem... prawie się spóźniłem i oddałem tekstu na czas, [illegible] mnie za gra wciągnęła.

Rzadko [illegible] jest na tyle oklepany, by obejrzenie go pozbawiło [illegible] lub chociaż o nim wspomnieć. Niemniej jednak renderowany [illegible] naprawdę pozytywnie mnie zaskoczył. Świetny humor, masa podobnych w niektórych momentach pod "Żołnierzy Kosmosu" - mają [illegible] dwukołowych pojazdów zwiadowczych, desant żołnierzy, po[illegible] myśliwców ze potężnymi osami, zmasakrowane cielskiem piechura...] [illegible] końcu sugestywne przystąpienie do walki robotów serii 9 ze świe[illegible] wplecionym komentarzem "niektóre grupy po prostu dobrze [illegible] wszołkie". Cała bestia dobrze wyważerowana, dynamiczna, świet[illegible] wykonana pod tętem kolorowych i najważniejsze - celowe. Po [illegible] intro po prostu chce się grać. A jest w co.

Trzy zupełnie różne strony do wyboru - Survivers - czyli ludzie, któ[illegible] przetrwali nuklearne piekło w podziemnych schronach, Evolved - [illegible] zmutowane stwory i Series 9 - roboty. Każda nacja ma własne, odr[illegible] misje składające się na kampanie. A poza tym można włączyć KACIS[illegible] - odpowiednik Skirmish z RED ALERTa, gdzie można swobodnie po[illegible] na jednej z 10 map, nawet przeciwko dwóm komputerowym przeciw[illegible]



MOJE TRZY GROSZE



Świadomie nie można ustawić czy jacyś gracze są powiązani sojuszami, wiadomo, zabawy powinno na dłuższy czas wystarczyć.

Atut KKND: KrossFire na pewno należy rejestrować tysiące jednostek. Przybywa nam sterować. Każda ze stron ma do dyspozycji ponad 15 różnych maszyn/zwierząt i oddziałów piechoty. W ten sposób w grze bez obawy się spotkać z ponad 50 oddziałami - ale to nie sama ich ilość jest najlepsza. Najwięcej zalet tej sfery gry jest to, że jednostki są naprawdę ciekawe. Series 9 to przeważnie wszelkiej maści roboty, humanoidalne z różnym wyposażeniem - w jednej ręce zbiornik z paliwem, w drugiej miotacz, mniej więcej tak. Evolved z wcześniejszymi w wyzutrianimi rakiet, archaicznie ciężkie pojazdy poruszające do ataków wytrzymałych elektrycznych czy unoszące się nad ziemią. Mamy z zamontowanymi karabinami maszynowymi (przypominają trochę to z pociągu "Imperium Kontratakuje"). Evolved za to mają dziwaczne pojazdy, potężne skorpiony wyrzucające jad i ślimaka, gigantyczne ośy, zmutowane jakie elefanty z działami na grzbiecie, czy też potworne, jak Predatorowe wskazuje, hehe, Death Hippo. No i najzabawniej "normalne" oddziały Survivors, w skład których wchodzą różnie ubrojeni mężczyźni, futurystyczne

Ci walczą na ulicach zniszczonych miast, [illegible] wpół zbombardowanych budynków, [illegible] kanałami. Czasami [illegible] kamienie lecą po bombach, [illegible] drzewa [illegible] Ludzie [illegible] partyzantów), [illegible] ziemi, potężne [illegible] naprawdę zaawansowanych zwierząt. [illegible] W [illegible] się ciekawie [illegible] - pomimo braku Hi-Fidelity i [illegible] przez cały czas słuchałem [illegible] Survivors to głównie ostre gitarowe [illegible] telefonie [illegible] Series 9. Muzyka Series 9 to po [illegible] nasze uszy odbiera trance, trance [illegible] zakręcony [illegible] liczny uszy przy dłuższym obcowaniu z Series 9 ale

pojazdy, poduszkowce, pojazdy zwiadowcze. Jest nawet kamikadze - żołnierz [illegible] ładunkami wybuchowymi, który na rozkaz wysadzi się np. w centrum wrogiej bazy. Jednak pomimo różnic w wyglądzie oddziałów różnych ras, da się zauważyć dokładną analogię w ich znaczeniu i możliwościach. Każda jednostka ma swoje "lustrzane odbicie" u pozostałych stron konfliktu, dlatego nie ma się sprawę z budynkami. Przez to nie ma potrzeby wdrażania większych zmian w strategicznym planowaniu walki, jeżeli zdecydujesz się objąć [illegible] nad inną stroną konfliktu. Za to jest olbrzymie wewnętrzne [illegible] w obrębie danej rasy. Każda jednostka ma swoje mocne i słabe strony oraz skonkretyzowane zadanie w walce. Każda inaczej sprawdza się w [illegible] z różnymi oddziałami przeciwnika. Dzięki temu nie ma dobrze znanej z C&C: RED ALERT taktyki "Tank Rush". Zapomnij o masowej produkcji najdroższych [illegible] jednostek lądowych i zalewaniu nimi wroga - jest to nieekonomiczne, [illegible] efektowne i często nieefektywne. Najlepsze rezultaty przynosi sprawne [illegible] zróżnicowanymi oddziałami. Brzmi nieźle, czyż nie?

Rolę strategicznej smaczku dodaje jeszcze wpływ ukształtowania terenu na [illegible]. Zróżnicowanie terenowe KKND nie ogranicza się tylko do różnych [illegible] uniemożliwiających przejazd wojsk i obszarów wodnych - jak zwykle było w podobnych tytułach. Tutaj mamy się spotkać z miejscami, [illegible] znaczenie jest nadzwyczaj ważne. Przykładowo - wąwóz: jeżeli będzie to [illegible] najbardziej uczęszczanych przez wroga tras, to można zorganizować [illegible] i zastawkować go jednostkami o dużym zasięgu ze szczytu urwiska. Reszta tereny walk często nie pozwalają nam na pełną swobodę ruchu, [illegible] miejscami, których [illegible] opłaca przebyć i od razu też daje się [illegible] pewną wadę - obszary bitew są często odrobinę za małe, przez co [illegible] "przelecieć" jednostkami przez całą mapę.

Oprawa graficzna jak [illegible] głównie, [illegible] wątpliwa ocena. Ilość zbyt szybko [illegible]. Akurat tak się złożyło, że gdy włączałem jedną z najbrzydszych [illegible], a w dodatku pisanie mi warował najgorzej wykonanym [illegible] w grę [illegible] Evolved wyglądają dużo gorzej, niż oddziały [illegible] Series 9). Oprawa graficzna, [illegible] pod uwagę podobne tytuły na [illegible] bezsprzecznie [illegible]. Jednakże wydaje naprawdę fajne, choć [illegible] powodu [illegible] - [illegible] jest gdzieniegdzie niektórych [illegible]. Co się liczy - [illegible] pojazd i każdy piechur ma inaczej wybrane [illegible]. Są wybuchy, strzały, eksplozje, niewiadomo-co-robiące z karabinów, pociski [illegible], bomby [illegible]. Przy dużej ilości zadymki sprawia to szczególnie pozytywne [illegible]. Ale elementem [illegible] podkreślającym ogólną grafikę jest właśnie [illegible] terenów. RED ALERT i WARCRAFT 2 w porównaniu z KKND [illegible] na straszliwie puste, schematyczne [illegible] planszy. KKND

jedna z najlepszych oprawy muzycznych, jakie ostatnio słyszałem [illegible] - ROLLCAGE, rewiz, baby ruuulz). Oczywiście klasyczne [illegible] podkręcam podczas zabawy [illegible] żyłą. [illegible] ponosi się odgłosy - bo chyba sam bym krętka dostał - [illegible] bywa, gdy mam humor, zaczęłam uczyć sąsiadów [illegible] VIVA hits się żyje. Totalny odjazd! G [illegible] res [illegible] tylko podbudowuje grywalność, która jest wysoka. Misje w kampaniach są naprawdę fajne, chociaż trochę za bardzo podkręcony został stopień Hard - jest czasami nieprzyjemnie. Szczerze [illegible] w [illegible] RED ALERT czasami wydaje się, że to rzeczywiście jest to wszystko [illegible] wtedy. Fakt, niekiedy jest to nawet zbyt ostro, zbyt szybko się [illegible] wszystko dzieje, czasem jest trochę rozpierducha [illegible] współnego ze strategicznym myśleniem. Ale tak wszystko wciąż jest przyjemnie! UWAGA, UWAGA: KKND jest pierwszym RTS-em [illegible] którym można grać we dwóch naraz [illegible] Screenach!!! Autentycznie - można grać we dwóch [illegible] pola, można też dorz [illegible] komputerowego. Gracze ustawić ewentua [illegible] sojusz!!! To tylko podnosi grywalność, któr [illegible] tak wysoko oceniam. Bo w tej grze jest [illegible] wiele przyjemnych rzeczy - nawet [illegible] genialnie rozwiązano. Polecam [illegible] tego RTS-a nie tylko "z braku [illegible] laku".

KALI

WERDYKT

MELBOURNE HOUSE — STRATEGIA

GRAFIKA: ★★★★★★★★

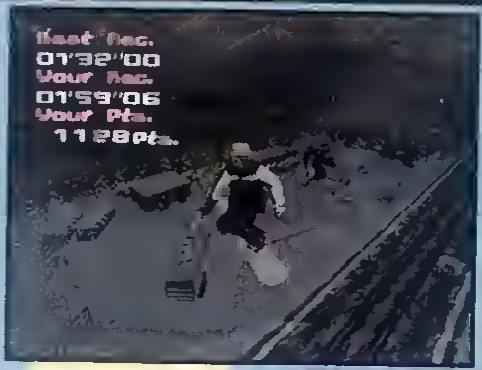
DZWIĘK: ★★★★★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

PLUSY:
- ▲ JEDNOSTKI
- ▲ INTERFEJS
- ▲ MUZYKA

MINUSY:
- ▼ MAŁE PLANSZE
- ▼ WYKONANIE NIEKTÓRYCH ELEMENTÓW GRAFICZNYCH

8



TRICKY SLIDERS

FREESTYLE SNOWBOARD

Niezły kawałek mi przygrywa rzekł bym uspokajający Everlast 'What d... Siedzę sobie teraz przed klawiaturką ... słucham Jest cicho A jeszcze wczo... ostro mała imprezka konsola to ... Jano o pewnym kliencie co mi ... załał nie chce mi się nawet wspo... Jemiol przeklęty! Ale pikuś z nim ... że zdołałem od wczoraj zapamię... jedną grę którą ktoś ciekawy zapu... TRICKY SLIDERS snowboard z CAPCOMu ewolucje kręcone w powietrzu mmm Niestety da... mam w gł... pustkę kompletną ... dziurę Echh

A więc CAPCOM wziął się za robienie ...nowboardu I to snowboardu poważne... rozbudowanego ...e co najważniejsze ...pełni trójwymiarowego Bo czyż drugą nazwą tej firmy nie jest "2D Masters"? A jednak chłopaki rzucili się w świat polygonów i tekstur bardzo odważnie co ku ogólnemu zdziwieniu wyszło im nad wyraz dobrze Wszak udany engine do takiej gry to rzecz ...latwa z jednej strony powinien być dynamiczny, z drugiej podczas ...wania ...e że być mowy o chaosie wykonywane trikulce mają ładnie się kleić ...wiesz co? TRICKY SLIDERS ma to wszystko Już od początku ...ucie wkracza ...Twój ekran Zamiast digitelizowanego intro (jako ...wy zajawo... twierają lepsze PSX owe snowboardyl jest animacja z gry plus nałożony software owy Blu Wszystko oczywiście przy efektownych pop... hazalejącego zawodnika i odpowiednio zoomującej ... Patent cudowny - ez chce się wskoczyć na stok co by ...walnąć barana w najbliższe drzewo bo speed tej gry na lepszy manewr ... nie pozwol przynajmniej na początku

Podczas jazdy TRICKY SLIDERS sprawuje się ...wielce rajcownie Pierwsze wrażenie jakie od ...Wam ...t ...ze design trasy, wygląd śnie... ...toczenie są realistyczne nic tu ...jest sztuczne Po prostu czu... ...ę bardzo naturalnie ...takim środowisku Bynajmniej nie wydawało mi się jak bym sterował małą, połygo... ...kolką po oteksturowanym torze Dlatego też uważam, iż jest to ...pierwszy poważny PS... owy konkurent dla prześwietnego 1080 Snowboarding z N64 ...szcie mamy 'doro... symulator zjazdu na desce ...nie wyg basy ...welących się po mordach półdebilów Graficznie więc gierka, jak ...za ...pi biegle domyślisz, została wy... ...onana na wysokim po... ...Powi...z ...ego jest naprawdę ...od miękkich, ...ych p...ku, ...bludne mokre pl blocko ...ez do ...to... ...utych lodową ...zapq Oczywiście poza wyglądam ma to także duże znaczenie dla zachowania dechy ...ibo ...walido ...wędzu... albo zapada się, głęboko tnie białą powierzchnię ...? zostały ...miejętnie nałożone A co z polygonami d...sującymi trasę ...z ukształto... ...waniem terenu? Muszę powiedzieć że i tu CAP... ...M nie zawiódł Otóż na początkowych t...rech są wyznaczone skocznie, i... ...omalowane czerwoną ...ną ...których oczywiście należałoby skoczyć I... – ale to znasz ze wszystkich playkowych snowboardów Jednakim ...wyższe poziom trudności danego ...aku tym bardi... musisz sam kombi...wać szukać skarp, muld, ...zan... ...dzi w pokrytych lodem skał, chytrzyć, co by np wyjechać poza trasę i wyskoczyć ze ściany pozorni... ...ograniczającej Tak, otoczenie w TRICKY SLIDERS jest bardz... zyjaz... ...cym badać wszelkie zakamarki, sprawd... ...jednak da się z tej pol... ...ać jakiś trik' Z prawdą bym się wielce ...aminął może byś powiedział, ...ci Myszaq to wieczne na bani i sam nie wie ...co by ...e gdybym ...e zaznaczył, że i owszem - znajdziesz tu także przewężenia ...wozy, w których nic wykombinować nie idzie Bo rajcownej jest

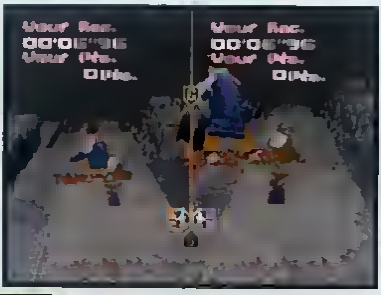
...czasem dać większą swobodę ...sam ograniczyć, co by się tylko ...ny ociekało Człowiek wszak po... ...buje nieustannych zmian - ani ...jednej kobiecie, ani przy jednym ...macie długo nie wytrzyma Z... górskie szlaki pomysłowo zapr... ...wano

Sam wygląd stoków również ...niczego sobie Znajdziesz tu ... szwajcarskie skąpane w słońcu ... zjazdowe Japonii (promienie odbi... śniegu ostro dają po oczach), zachm... rzone stoki Włoch, USA czy Alaski ... nawet będziesz pocinał w nocy p... ...kompaniamencie burzy z piorun... Ten ostatni motyw niezle wpływa ... serdurho ...tor praktycznie widzisz ...ko podczas bły... wyładowań elektrycznych toteż ...twornie się stres... ...jesz (jazda wieczo... ...na z PRO BOARDE... się chowa) Zresz... ...atekcji jest wpi... tu walniesz ja... ewolucje nad ... ...cymi po drodze ...dziowozami ... ...myknięsz trikuł... wdychając w ... ...dym z przewalającej się wieśnie ... motywy, kiedy indziej jakiś niemy burek będzie chciał Ci obgryźć ... ...ki bo śmiałeś przejechać p... jego wioskę tudzież zechc... zrobić ślizg po stojącej ... ...mie, a ta się zawali Dobr... chociaż, że nigdzie nie ... zombraków gotowych zeb... wczepić Ci się w deskę lchoć t... jest ukryty!) Dynamikę gry skutecz... podbijają także właśnie zabiegi No bo chyba... nie powiesz, iż zjazd zaczynający się od kilkuna... metrowego skoku z helikoptera nie wciśnie Ci na ... jakiegoś nieokrzesanego kwiku? Ze znasz to z CHIL... Ale ów śmigłowiec później cały czas za Tobą leci - mi... ...scami 40 cm nad ziemią pod mostem! Zresztą moż... nawet walnąć z pędzącego aeroplanu, który już na s... ...ego spenda

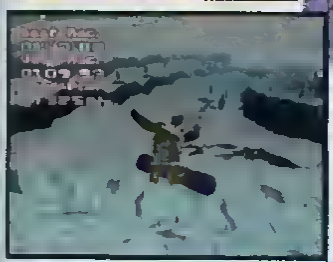
TRICKY SLIDE... jest bardziej dynam... ...ne niż, niż dynam... Eee, niż osioł mkn... za marchewką? Knu... okresie ruI? Loki pr... rzucający strony w k... ...ji? Wiem! Niż capoe... Tak! Niż capoeira ...Z...

...dy to jedna sprawa - gałęzie drzew strzelają Ci koło uszu, a najmniejsza muldа wybija hen wysoko, tak pędzisz, a sam system wykonywania dynamicznych ewolucji, czasami trików to druga. Patent ten na szczęście jest tu nad wyraz rajcownie i przyjemnie rozwiązany. Do skoku masz jeden przycisk, do chwytu deski jeden oraz tyle samo do flipów, a także lewo- i prawostronnego spina (R-y). Na śniegu deskę sobie wygodnie kontrolujesz analogiem, odpowiednio balansując ciałem krawędziujesz (im szybciej jedziesz, tym deska sprawniej reaguje). Możesz także posłużyć się R-ami, co by używając nóg przekręcać deskę dookoła własnej osi - tak wybrniesz z hamującej pozycji typu Fakie, tak do pewnego stopnia wspomożesz sobie skręt (później zbyt traci się na równowadze i przestaje panować nad wiązaniami). Wszystko jest bardzo intuicyjne. Twój chłopak ładnie wybija się z muldy, aby walnąć parę ewolucji, a animacja - powiem, że wyraźnie to przedstawia. Triki prezentują się ...atem efektownie.

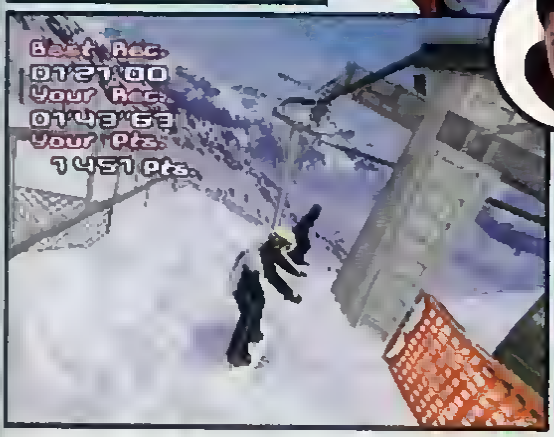
Combosy to domena CAPCOMu, tak więc i tu nie mogło ich zabraknąć. Otóż czesząc triki seriami, jeden po drugim w krótkim, określonym odstępie czasu (pojawia się malejący pasek odmierzający taką przerwę) nabijasz licznik combosów. Wystarczy tylko opracować sobie miejsca, gdzie jest kilka muld/skoczni/wyrw pod rząd i sprawnie wykonać z nich ciekawe ewolucje - im większe combo uda Ci się odpalić, tym większym punktowym bonusem zostaniesz nagrodzony. I tu właśnie kłania się wspomniany element kombinatoryki: bo aby walnąć takiego 10-hita, trzeba znać różne kruczki i sztuczki w układzie danej trasy, wiedzieć skąd można skakać. Powiem szczerze, że ów system bardzo przypadł mi do gustu, wszak niezmiernie rajcuje, kiedy kręci się n-ty trik pod rząd, adrenalina buzuje po czaszce lepiej niż tanie wino.



Potężnie jest rozbudowany ten TRICKY SLIDERS. Wszelkie snowboardowe dyscypliny się zalapały: halfpipe, duża skocznia, slalom oraz boardpark, który niesie ze sobą sporo emocji, umożliwia skoki nad stertą zdezelowanych aut, przejazdy tunelami wąskimi jak jelito bożej krówki i wiele innych chorych niespodzianek. Sporo pracy włożono także w tryb przygodowy, gdzie to pojedynkujesz się z wyzywającymi Cię łoskami, bądź wykonujesz zadania zlecana Ci przez pokręconych bossów. Dzięki temu rosną umiejętności Twojego zawodnika, do jego charakterystyk (skok, ewolucje, balansowanie ciałem itd.) dodawana są kolejne punkty, totez mozesz nim później robić nowe rekordy. Motyw z tym 'Story Mode' jest jak najbardziej udany, skutecznie przedłuża żywotność gry o rzucania przekleństwami jest po pachy. Wszak wspomniani szefowie chcąc byś np. na danej trasie w określonych miejscach odwalił jakieś specjalne ewolucje i nastawiali tam kamarzystów od groma, co by zakręcony teledysk zrobić. Jedziesz więc, muchy na zębach Ci bzyczą, a tu nagle ktoś ryczy "There he is! Watch out!", po czym w lewym górnym rogu wyskakuje obraz z tak właśnie ustawionej kamery. Operator robi zooma, koryguje kąt, czeka i weź tu teraz połeć na mordę, walnij w drzewo - no stres normalnie zabija. Ale ze to jak uda Ci się wykręcić ładnego trikulca - to dopiero jest radocha, a i komentator zawyje z zachwytu. Sam zatem widzisz, ze goście z CAPCOMu wiedowali tu rajcownych i oryginalnych pomysłów co niemiara. I dobrze!



Pobawić przyjdzie Ci się także w menusach, bo i tu programiści nie dadzą Ci odpocząć. Możesz zatem przebierać swojego zawodnika, możesz wymalować mu nowe logo deski, bądź wyrzeźbiować zapisany wcześniej Replaya - edytor jest mocarny, praktycznie pozwala na wszystko od zmiany kolorów prędkości animacji kamer śledzących do narzucenia wspomnianego zacierania konturów (tak, intro to ładnie poskładana powtórka!). To wszystko piękne i rajcowne, ale martwi mnie jedna rzecz - system gry na dwóch Graczy. Wprawdzie do opcji zlinkowania 2 konsol nic nie mam, ale już Split Screen ssie. Niestety drastycznie siada prędkość animacji, dynamika zjazdu leci na łeb, nieomal nie da się grać. Trudno to przetrawić i jedynym pocieszeniem może być fakt, że developerzy obiecali usunąć to niedopatrzenie w wersji TRICKY SLIDERS dla ludzi żółtych maczet (USA/PAL). Mam zatem cichą nadzieję, iż się z tego wywiążą, wszak gra jest naprawdę niezła, powiedziałbym, że to najlepszy PSX'owy snowboard. Wszystkie COOL BOARDERSy mogą iść w odstawkę, odgrażając się pięściami.



MYSZAQ

WERDYKT

CAPCOM	SPORTOWA
GRAFIKA	★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	10 8 6 4 2 — GODZINA, DZIEŃ, TYDZIEŃ, MIESIĄC

PLUSY
- ▲ DESIGN TRAS
- ▲ STORY MODE
- ▲ DYNAMIKA ZJAZDU

MINUSY
- ▼ SPLIT SCREEN

Po okresie małej powodzi gatunku na rynku zaczęło się dziać w świecie RPG. Jest to chyba zasługa zbliżającej się wojny, ale systematycznie mogą przekonać nas tytułami typu FF8. Tak ma to jak tytuł, którego dzisiaj zapowiedź, wzięliśmy nasłki z wiarą, iż pozytywnie zaskoczy rynek do bolesci. W końcu jakże wymarzyć na produkt SQUARESOFTU muszą czymś swoi fanatycy. Tytuł, o którym dzisiaj mowa, to zakończenie tego, czy kontynuacja SUIKODEN'a CRUSADE miała przyszedł na grę wydaną przez SONY pt. LEGEND OF LEGAIA.

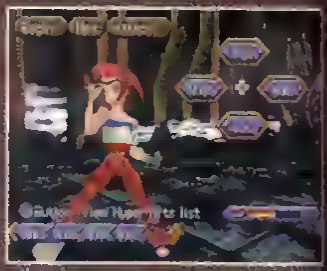
Elm Elm, ojczyzna wielkiej Wahne, dociera symbolizujące wcielenie zła Mgła. Terror zapanował wśród spokojnej społeczności mędrców, a jedyne osoby zdolne przeciwstawić się intruzom były wróżki Vahn. On też musiał pójść za głosem przeznaczenia, a to oznaczało zespolenie się z tajemniczą bronią o imieniu Meta. Dzięki takiemu układowi stał się on znacznie silniejszy, jak również mógł poświęcić się magii. Poprzez gorącą modlitwę wszystkich mieszkańców Rim Elm, Vahna, w samym środku wioski Genesis Tree zostało ożywione. Moc owego drzewa, rozdzyła Mgłę, a byt osadników został ocalony. Źródło problemu stanowi Seru. To, co było dla ludzi dragocennym darem dającym im siłę do walki z dzikimi zwierzętami, teraz się przeciwko nim samym. Każdy, kto został opanowany przez złe Seru staje się agresywną bestią. Istnieją na szczęście rozmieszczone w różnych zakątkach świata, których właściwości rozpędzają Mgłę, a co za tym idzie - swą złe moce tanci Seru. Vahna, dziewczynki o imieniu Noa oraz mnicha Gala będzie odnalezienie i ożywienie owych drzew. W tej niebezpiecznej misji wspomagać ich będą moce Ra - Seru, dzięki którym nasi bohaterowie będą mogli przejmować, a następnie wykorzystywać umiejętności potencjalnych przeciwników.

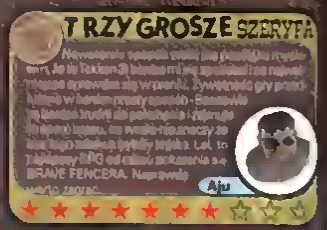
Fabułę mamy za, rzekłbym, standardową. Ratowanie świata to chyba efekt braku nowych pomysłów, bowiem ten element obserwujemy stanowi motyw przewodni przeważającej liczby gier, ze szczególnym uwzględnieniem RPG. Zatem aby w jakiś sposób przyciągnąć Graczy do nowej produkcji, należy zaoferować im jakieś inne zagranie - dotyczące samej rozgrywki. Tymże tropem poszły twórcy LOL, serwując nam bardzo ciekawy, oparty na tworzeniu i łączeniu combosów system walki. Nie jest to jednak rozwiązanie tak do końca oryginalne, można tu bowiem zauważyć wyraźną inspirację systemem walki zastosowanym wcześniej w XENOGEARS. Każda z postaci ma dostępną pewną ilość punktów ataku (AP), które to metą podczas starcia zamienić na combosy. Oczywiście im skuteczniejsze jest dane sekwencja, tym więcej AP trzeba na nią poświęcić. Dodatkowo, dzięki opcji Start, poza regenerowaniem zasobów AP, wydłuża się pasek ataku (można zmieścić więcej ciosów). Klawisze kierunkowe pada oznaczają część ciała przeciwnika skierowany będzie atak. Należy liczyć się z tym, że jeśli opponent jest wielkości karalucha, to sam skierowany na górę praktycznie tylko powietrze.

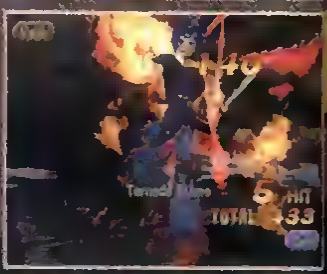
nowatorski sposób podszedł autorzy do sprawy magii. Czary, a raczej pewnego rodzaju zdolności, przejmuje się od niektórych rodzajów przeciwników. Raz uzyskane w ten sposób zostają w naszym inwentarzu już na stałe, a co więcej - poprzez ich rozwijanie, jak w miarę używania określonego czaru zwiększa się jego poziom doświadczenia, a tym samym - rośnia mu poziom zadawanych obrażeń. Jakoże takowe magiczne zabawy ziemią ilości punktów magii (MP), tutaj nie używa się ich zbyt często. Każdy czar stanowi przywołanie summona (coś jak w FF7 lub WILD ARMS) - z wiązką ziemi wylenia się czyni swą powinność.

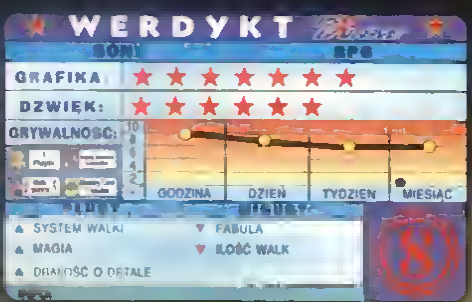
Jednakże elementem stanowiącym o grywalności dobrego RPG jest w największej mierze jego fabuła. Pomijając już nędzny scenariusz muszę powiedzieć, że LOL naprawdę mnie wciągnął. Podoba mi się tutaj fakt, iż dzięki dialogom można wyraźnie wyczuć głębokie więzi pomiędzy Jednoczą ich wspólne cele, na czym wyraźnie korzysta uczucie przyjaźni. Jest to wszystko dla osoby zabawne i dowcipne, ale zdarzają się też momenty bardzo dramatyczne. Łatwo się to zauważyć, iż spory nacisk autorzy położyli na uwypuklenie drobnych szczegółów wydatnie wpływają na ogólne wrażenia płynące z gry. Po wyrazie twarzy postaci można stwierdzić, w jakim jest ona humorze. Tak więc bywają tu rozmaite, bądź też sprawy, które z zawodzeniem a może się zapuścienie, a w jakiś sposób wyjaśnione. Podobnie tu takie sytuacje zresztą zostały w naszym wypadku sposób scen. w owych sytuacjach pomarszczu zmarłych falom oceanu lub też ukazanie spotkania nieznajomych osób. W obu przypadkach emocje bohaterów wręcz wylewają się z ekranu.

Technicznie rzecz biorąc grafika jest przyjemna dla oka, chociaż można mieć tu kilka zastrzeżeń. Największą wadą wydaje się być







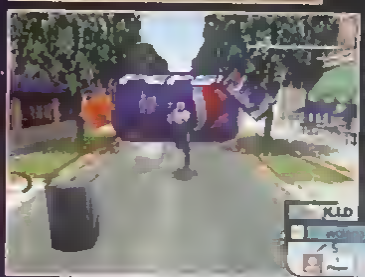


PEPSI MAN

Maskotka koncernu Pepsi w Japonii robi obecnie ogromną furorę. ...mat sam, jaką przed laty w Ameryce robił Superman. ...więc dziwnego, że ...szego... ...ekU postanowił zrobić grę traktującą o jego przygodach. A w związku z tym, że postać ta jest w Japonii bardzo popularna, sukces tego produktu wydawał... ...wany bez względu na jakość. Można się było spodziewać zarówno tzw... ...i całkiem niezłej gierki, która jeszcze bardziej podniosła by popularność Pepsi w tym kraju. Zobaczmy zatem, jak ona wygląda.

Mimo iż Pepsi Man to maskotka znana jedynie w Japonii, stoisk... ...tosy się na ulicach Stanów Zjednoczonych, a podczas całej gry towarzyszy nam fantastyczny, emocjonujący... ...kwiat „piecr" (kiby nie napisał przez Pepsi, który pojawia się w zabawnych fantazjach. A o co biega w samej grze? Ano cały patent polega na tym, że Pepsi Man to taki facet, który nen... ...esep samowolnie biegnie do przodu, a rola... ...do sterowania nim w lewo lub prawo, przyśpieszanie... ...podskakiwanie, kucanie lub schylanie się celem ominięcia pojawiających... ...wiec nowe podarcy piorun daje w nogi, a Ty nie możesz w nic... ...Tyle ... ...to nie jest taka łatwa, gdyż na drodze spotkasz najrozmaitszej zwierzyny niespodzianki, jakich go tej pory widziałeś. Zaczynając od pasiaka, samochodów, dziewczynek, żywego... ...czyć na ulicach, pastwach, pełzających bronach i ...cierdla, opisywania zajęło by mi jakieś 5 stron. Dodam jeszcze ...że ...ch poziomach Pepsior pomyka choćby na deskorolce czy ... ...przez pewnym nań z ogromną prędkością wielgachnymi pustkami, jednostkami, bolidami, itp. Nie można jednak nadmiernie z tego wierzeć, bo w przeciwieństwie do Forsaka ... Pepsi Man biega po to, aby uratować miasto przed zniszczeniem. Cel to bardzo szczytny, warto więc dopomóc Pepsiora w jego zmaganiach.

Teraz kilka słów o wykonaniu tej gierki. No ... ...ść jej ...gurków należy - jest dość słabo, klepko dopracowana ... tyły jak najlepsze, to ostatecznie wypada dość ... ...ko na ścieżkę dźwiękową gry składa się w zasadzie ... ...przerywany co jakiś czas barwistym okrzykiem P... ...Jeśli chodzi o ...mat, to ...by się ...rzadz... ...w ...nie m...



da się ...mów... ...miała ...zaledwie ...ni jeden ...cz... ...ne jest ta ...tów, to ...kazda ...sięgnie po niego ...to, by choć raz ...swojego bohatera. Na ...ropejską baję tytułu ...czej co ...jest ...ony do ...ego ulubi... ...sadanie ...y es...

EJSI

KLD

INNA

PIOTREK

TIP

G ...Sciera przynosi do Redakcji nową grę traktującą o wyścigach ...nuły pierwszej to dreszcz emocji przechodzi mnie stanowczo ...ły wszyscy mieszkańcy mrowiska depcą moje niewinne pla... ...CO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 to nowe dziec... ...BI SOFT. Nie wiem czy pląd rozwinął się do końca prawi... ...ale na pewno nie jest on nadmiernie potargany myśl... ...ą moja wi... Na taki tan rzeczy ...ozko producenci gier na PlayStation za co dziękuję ...h animuszu mi nie przystaje. Opasłe tomy ...ten tamat (do nabycia w księ... ...stwa Hehle!) ale wn... jest krótki, zwię... ...wiła w pręta! Nie dość że zlewają na temat wyści... ...jeszcze raz na ruski rok dostarczają gnioty ...ałpy ...ym tw... zlowiek musi zatem ...co ...nie zdechnąć z głodu.

...AND PRIX RACING SIMULATION 2 oferuje kilka trybów ...tu ...sh p Si... Race, ...n Attack. Ścigać można się na jednie odwzorowanych ...stwach Brazylii, Argentyny, Hiszpanii, Belgii, Japonii ...pogrzebana nieco w ...baku wy...onę w ...kat wychyleniu osi, rodzaj opon, spojlery przełożenia ...wa jest przednia. Warto wspomnieć że poziom ...skr... zywotność tego ...at ...M... jest ...kowana ...oczesnie mogą ze sobą grać 2, 3 lub 4 osoby. A to ...

...ntal... wypada tragicznie, choć z zasady popada w skraj... ...kład służy przedstawiona przeze mnie na screen ...tacja z obsługi pod...stopu. Fuj ...egółów ...k ...rawy do opon podczas bliskich spotkań ...Na ...mal...ej w świecie koła zieleniąc... ...tami aby ...ba... ...stanie pojazd w nieco mnie... ...sligi jeszcze jedna ...ma... podłogę ...o ma zapewne za zadanie ...e B... mały ale rajcujący ...obiekty ...ają ię ...ta fizyki trzyma stałą wartość wyno... ...ityt duż... superlatyw na ...w dźwiękowa wypada 'ale' prawda motywy muzyczne brzmią ...le nie pasują do gry. Nerwowe, gitarowe riffy, ...do tego ...techni... ...dziwnie) to brzmi lecz ...maty się komiks efekty dźwiękowe to wypadają standardo... ...inki, ale loopowa... ...uje natom... ...omentarzy dochodzą drogą radiową od ludzi z boksu.

...wyrażają ...chę... gle... ia. Tak mi się przy... ...ej zdaje bo i jak inaczej można wytłumaczyć fakt, że podczas próby pędzenia "pod prąd" nie udawało mi się łatwo z kimkolwiek ...to bolesne, hehle! N... zawiodłem się na ...łyce zamplementowanej w tej grze. Jako że mam nieco nierówno pod sufitem, poskuję się po raz kolejny przykładem dzikiego pędzenia pod prąd. Rozwinąłem dużą prędkość, przymierzyłem się na lidera stawki a ...ten nadjeżdżał - zajechałem mu drogę, co zostało skwitowane głuchym ...chem. Nie minęła sekunda, a ten już w najlepsze przystąpił do dalszej ...wyścigu, nie bacząc na to, że powinien już dawno stanowić kupkę be... ...nych szczątków, zostać odholowany i wysłuchiwać tęgich bluzgów od spo... ...a. Dalsze walki było mojo... ...gdy kontrolowałem się, że po ponow... ...nych próbach nie stwierdziłem braku żadnego elementu bolidu. Wszystkie ...zamiast gdzieś się toczyć, fip po trybunach, urządzając krwawą łaźnię wśród widzów, tkwiły na swoim miejscu, spojlery nadal pełniły swoje miłe "ucisz... ...ce" a ...nawet ryska na lakierze nie powstała. Także kontakty z bandą nie kończą ...się jakoś specja...n... tragicznie, no chyba że brać pod uwagę stratę czasu. Ni... ale mowa tu była o ewentualności, w której opcja Damage ustawiona była ...Off. Postanowiłem przechytrzyć program załączając Damage (Realistic) N... oooo pięknie. Tym rezom motyw nie przeszedł bez echa. Po kilku kontr... ...nych "baranach" zostawiłem za ...i przedni spojler, a dzięki uporowi ma... ...koło odpadło, co automatycznie wyklinowało mnie ze ...tawki dążącyc... ...zgarnięcia głównej nagrody. A ja już myślałem, że to absolutna supremac... ...arcade nad symulacją, od czego jednak odwiódł mnie ten patent. Nie zmie... ...to jednak faktu, że fizyka na... jest d... ...kiń... tak dopracowana, jak życzyć by sob... ...tego mógł Gracz. Skoro jednak ponarzekałem na fizykę, muszę wspomn... ...modelu jazdy ofarowanym przez MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2, który prezentuje ...całkiem dobrze. Wonty mam jedynie do zdolno... ...'skrętnych' bolidów, ale to kwestia gu...tu. Nie można ...e doczepić do po... ...zgów, które mam zdaniem zostały oddane bardzo dobrze.

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 jest taką grą, która nie jest ...stanie na specjalnie długo do siebie przykuć. Co prawda początkowe średn... ...wrażenie po kilku godzinach spędzonych przed konsolą zostaje zdecydowan... ...skorygowane do wyższego poziomu, aby jednak po pewnym czasie znó... ...ośadź na miejscu. Czy wieje tu nudą, wtórnością i innym badziewiem? Nie ...do końca, bo przecież po symulatorze F1 nie można się spodziewać kokosó... Twierdzę jednak, że brakuje tam... ...tów, tego czegoś, co stanowiło o ...

MOJE TRZY GROSZE

...ACE

...długowieczności. Wier... że za 5 miliardów lat skończy się ...energia Słoń... która zapad... nie się samo w s...b... ...ze ...raczej wtedy MGPRS2 już ...nie będzie mi potrzebna ale... mimo to... dorwę na ECTS '99 ludzi odpowiedzialnych za co niektóre wtopy w tej grze, to będą oni zbierać zęby potłamanymi rękami, łeb... ludzkie ciało to delikatny układ biologiczny! Szkoda mi zetem wystawiać tej grze tak niską notę, co czynię z wielkim żalem, bo mogła być ...całkiem ważną pozycją na rynku ...gier na PlayStation. Cóż, w dzi... ...siejszych czasach nie wystarczy

MONA... GRAN... racing simuli...

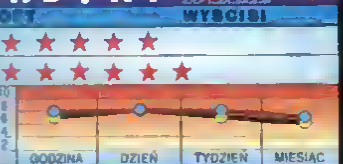
WERDYKT

UBI SOFT — WYŚCIGI

GRAFIKA ★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★

GRYWALNOŚĆ:

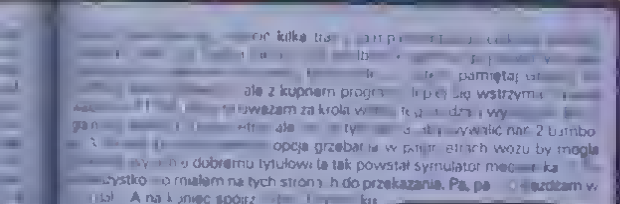


PLUSY
- TRYB Arcade
- GRYWALNOŚĆ W PARAMETRACH
- MULTIPLAYER

MINUSY
- FIZYKA

6

Ubi Soft



THE DIVIDE: ENEMIES WITHIN

RADICAL ENT. ©TRZEŁANINA

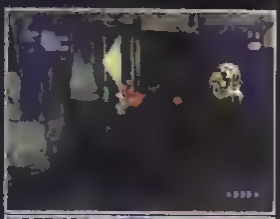
Tak jak nie ma brzydkich kobiet, tak też nie istnieją złe gry na Playa - i choć każdy wie, że to jedna wielka bujda to tak mi tego głośno nie wykrzykuje. Cóż... takie życie. Co ja jednak mam powiedzieć, skoro w łapy wpada mi pozycja pokroju DIVIDE? Żeby developerzy grali we swoje dzieła zanim wypuszczą je w świat? Pff! Mogę sobie krzyczeć - jedyne jakieś 'dreny' z nudów się czepiają i dostaną po gębie.

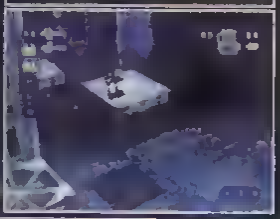
DIVIDE zabiera Cię w niezapomnianą podróż do futurystycznego świata cybernetyki i mutantów babrających się w dziełach - takie oczywiście były założenia. A reszta? Biegasz kolejnym mechem po zawiłych platformach, skaczesz z jednej na drugą, a i czasem hulniesz z działek. Żeby było weselej, na poziomie jesteś kompletnym imbecylem, co to nawet nie umie dobrze chodzić. Dopiero wraz z rozwojem akcji nabierasz zdolności, znajdujesz odpowiednie power-upy pozwalające Ci np. skakać. Taki to wątek eRPeGowy się tu zakradł, czego bynajmniej nie neguję, bo to akurat pcha do poznawania dalszej akcji („celowe jako to jeszcze nowe umiejętności czekają w późniejszych etapach, może gdzie na odległość?"). Mimo wszystko dzienia obmyślona wcześniej napaść - monotonne skakanie po monotonnych etapach jest... monotonne. I nikt mi nie wyjedzie z hasłem, że minus i minusem daje plus (Hilf: chyba że nauczyciela matmy, hehe!) Akcja po paru minutach robi się po prostu drętwa i żadna RPG-i nie pomogą.

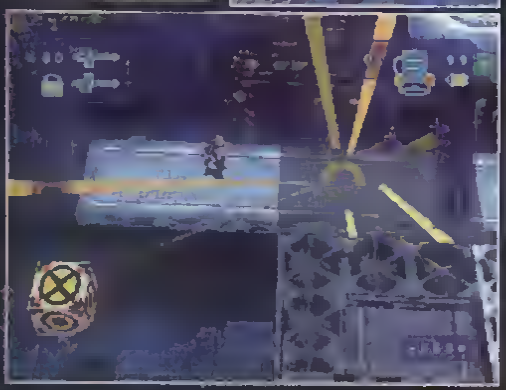
Aby być na tak, pół ustalone się o trójwymiarową grafę, ruchomy r... izometryczny z możliwością manualnego naprowadzania pseudo inteligentnej kamery. Zamiary były słuszne, jednak co mam czynić wobec faktu rozpikselowanych tekstur, ubogich wnętrz i mroku, który wszystko zapowija - a zdawało mi się, iż Playak ... niego ciężkie rzeczy ... grał! Muzyka również zatrąciła ... polepsza, bo czy kości wyścia mogą coś polepszyć?

DIVIDE więc to gra chybiona, wydana 2 lata za późno i z całą rezerwą nikomu jej polecić nie mogę. Już lepiej oddaj mi 2 ba... nia - dobrze ... tym wyjdziesz ra...

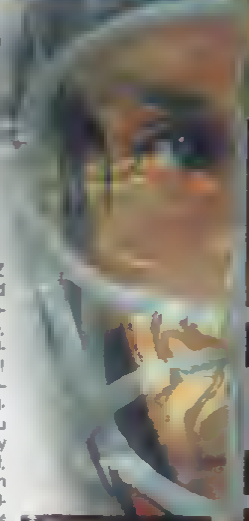
WYSZAQ







actua ICE HOCKEY 2

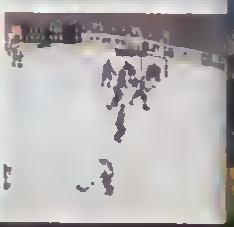


No i stało się. Pojawiła się druga część produktu firmy GREMLIN pt. „Actua Hockey 2". O pierwszej części tej gry pisał dawno temu Air ... i nie uzyskała ona wysokich not. Gra jak zwykle nie rozpieszcza swoją grafiką i oprawą muzyczną. Zawodnicy wykonani są w dosyć niechlujny sposób co obniża doznania wizualne. Na szczęście pozostawiono dosyć ciekawy efekt podświetlenia krążka, dzięki czemu rozgrywka jest w miarę czytelna. Z widocznych różnic: Gracz powinien od razu zauważyć, że tym razem są dostępne drużyny NHL, a nie narodowe, jak to miało miejsce w „jedynce". Tylko czy to aby na pewno jest NHL?! Detroit Red Wings to na przykład Detroit Reds, zawodnicy mają jakieś kultowy zamiast nazwisk. Czyżby znowu zabrakło chłopakom z GREMLIN kasy na licencje...? Tiaaa. Niby to szczegół, ale jednak realizm gry trochę na tym traci. Niewiele, ale zawsze coś. Podsumowując, gra nie poczyniła jakichś wielkich postępów w porównaniu do swojej poprzedniczki, grafika nadal kiepska, ale mimo to gra coś w sobie ma. Ogólnie rzecz jednak biorąc, ta pozycja zasługuje na uwagę, gdyż w ostatnich czasach mało było premier tego typu. Więc trzeba się zadowolić tym, co jest, choć oczywiście nie znaczy to, że koniecznie trzeba ten tytuł nabyć. No, chyba że już nie macie co robić z kasą, ale nie sądzę (wiosna+kobiety=ciągły brak gotówki).

LOKI

GREMLIN SPORTOWA

7



Pita

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

MOJE TRZY GROSZE

Eji

★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

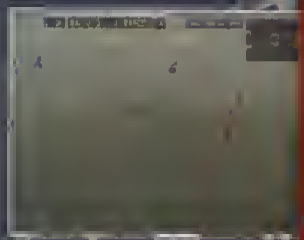
Fanów komputerowych piłek nożnych w Polsce jest tylu, co wrzodów żołądka. Myszaga[illegible] w całe nic tak mało. Społeczność [illegible] wniosła greka na każdy kolejny tytuł. No i [illegible]kała się. Tylko czy warto było [illegible]

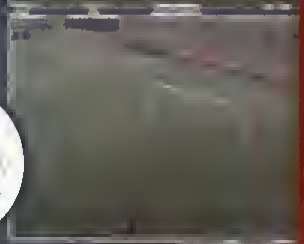
Jakiś czas temu firma EIDOS uraczyła [illegible] swojego debiutanckiego [illegible] produktu, mianowicie MICHAEL O[illegible] WLS '99. W odróżnieniu od swojego poprzednika, gra nie [illegible] już taką sweetodelą, skopiowano błędy poprzednie[illegible] Gra ogólnie ewoluowała w nikłym stopniu. [illegible] tu nasuwa się małe dygresja o ewolucji porównywalnym do rozwoju mózgu Myszaga[illegible] która praktycznie nie miała [illegible] WLS '98 to taki mi się sympatyczny bałwanek. WLS [illegible] rował[illegible] [illegible]dz.

I cóż mam powiedzieć o UEFA CHAMPIONS LEAGUE? Czyż nie wystarczy [illegible] gra została [illegible] [illegible] ne ale WLS '98 [illegible] kosmetycznym zaledwie zm[illegible] [illegible] to [illegible] za. Ani płynność[illegible] zawodników [illegible] pancznie po boisku. Mówię [illegible] ważnie, gdy dowiedziałem się o fakcie, że UEFA ma tekie [illegible] nie inne [illegible] dało od to dużo do myślenia. Czym prędzej odpaliłem więc grę. No i jak[illegible] wyłem [illegible] stadiony w WLS-ach i UEFA to [illegible] styk. W UEFA dodatkowo mamy do czynienia z autentycznymi [illegible] drużyn występujących w Lidze Mistrzów.

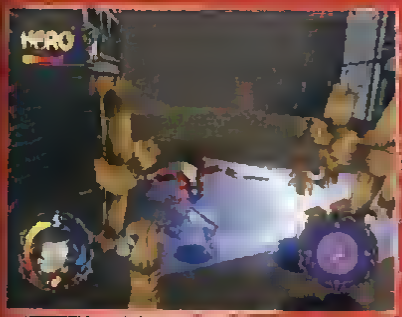
Przy [illegible] pozwala na rozegranie [illegible] Mistrzów '[illegible]'99 (a jakoś[illegible] turniej przyjacielski, Friendly Match i [illegible] Match. [illegible] aktualnie występującymi w [illegible] drużyn. Nie skupmy się [illegible] grup po 3 drużyny w [illegible] [illegible] namiesz[illegible]ny w [illegible] [illegible]nie, trzeba [illegible] zagrać mecz.

Tak[illegible] już wspomniałem, na początku [illegible] jest pod [illegible] wykonanych [illegible] stadionów, ale szok przechodzi w momencie, gdy sędzia odgwiżdża początek spotkania. I w tym momencie mógłbym zakończyć tę recenzję, jednocześnie odsyłając wszystkich zainteresowanych [illegible] recenzji WLS '99. Kontynuując jednak z obowiązku [illegible] bo co by Ścierwo powiedział na [illegible] stronę. I, wspomnę o tym, że gracz [illegible] rusza się jak [illegible] sansarze z [illegible] gacza, który nie ma [illegible] pojęcia [illegible] piły. Choć to teraz troch[illegible] [illegible] [illegible] niż w WLS '99 - mają te [illegible] bowiem [illegible] [illegible] zwisko Tiea[illegible]

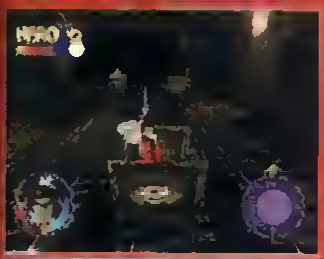




Gra [illegible] wiele błęd[illegible] rzeczy które mi teraz przychodzą na myśl, to np. [illegible] że gracz ukarany czerwoną kartką występuje [illegible] [illegible] meczu. Żółte kartki też można [illegible] [illegible] [illegible]



RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN



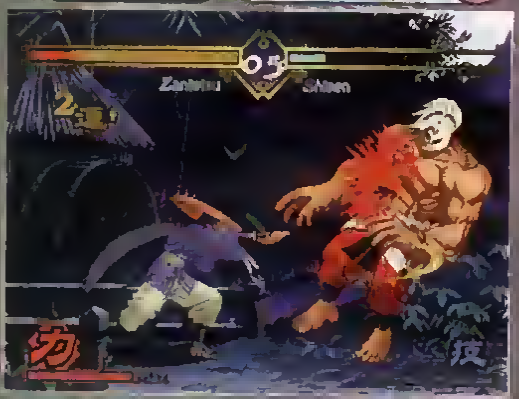
MYSZAQ

幕末浪漫
月華の剣士
LAST BLADE™

KAIJI

SNK | BIJATYKA

5



PRO 18
WORLD TOUR GOLF

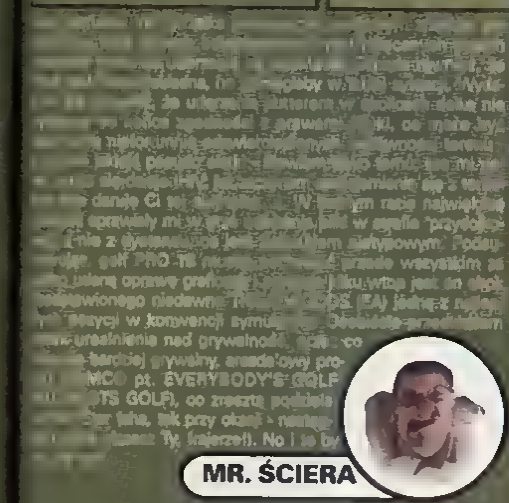
WERDYKT

PSYGNOSIS	SPORTOWA
GRAFIKA:	★★★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★
GRYWALNOŚĆ:	10 8 6 4 2 — GODZINA, DZIEŃ, TYDZIEŃ, MIESIĄC

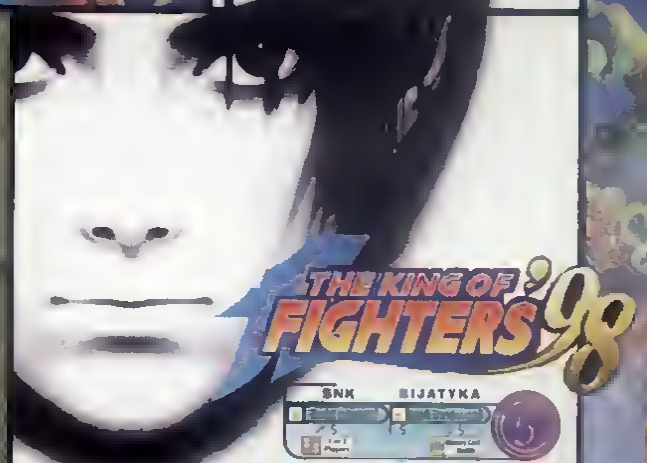
PLUSY: ▲ GRAFIKA

MINUSY: ▼ BRAK DOKŁADNEGO DOŁKA; ▼ STREFA PRZYDOŁKOWA*

6



MR. ŚCIERA



THE KING OF FIGHTERS '98

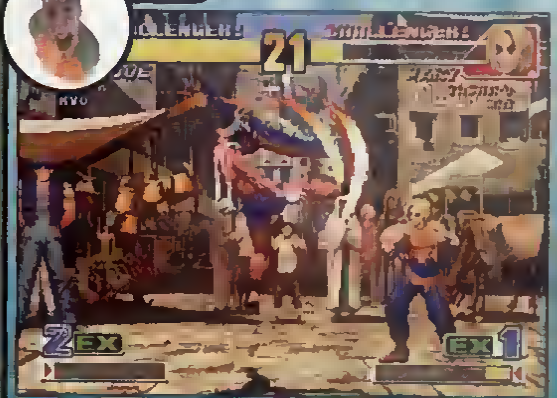
SNK BIJATYKA

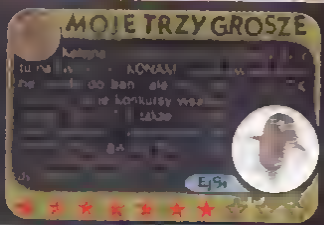
SNK, SNK - od lat wydają gry wciąż trzymające klimat Arcade. Nawet pomimo upływu czasu, ery 3D, poligonów, dynamicznych light source'ów oni wciąż trzymają się przy swoim, wprowadzając naprawdę niewielkie zmiany. A z czego słyną najbardziej? Oczywiście z bijatyk 2D. Jednym z najważniejszych tytułów w ich dotychczasowej karierze jest KING OF FIGHTERS, która cieszy się od lat dużą popularnością. Automaty z tą grą zawsze były (i są) okupowane.

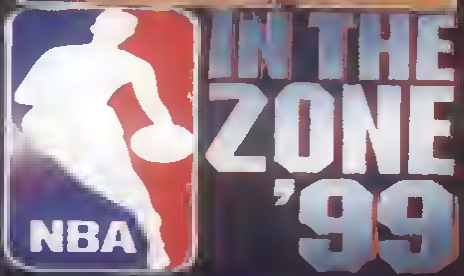
Najnowszy KOF wydany na PSX pochodzi z 1998 r. Od samego początku czuje się, że nie wprowadzono w sumie żadnych drastycznych poprawek, zmian, a zachowano pozytywne aspekty poprzednich części. A czym one imponowały? Na pierwszy rzut oka - z pewnością ilością postaci. Nie inaczej jest też w przypadku KOF '98. Wstępnie dostajemy 38 (sic!) postaci!!! Ogrom! Ale tak naprawdę zawodników niestety wiąże się z tym, że duża część z nich nie ma po prostu 'duszy' i traktuje się je jak manufakturalny produkt. Trudno - nie można mieć wszystkiego naraz.

Postaci obdarzone są kilkoma specjalnymi wykonywanymi najczęściej w sposób identyczny jak w serii STREET FIGHTER. I da się tu zauważyć nawet kilka ewidentnych zrzynek z SF - jak choćby postać kuloodpornego Joe, który jest odpowiednikiem Adona i ma nawet identycznie wyglądające ciosy specjalne. Jednak wszystko jest utrzymane w klimacie serii KOF - i sposób walki, wygląd ciosów kombosów, i plansze, i animacje. Ogólnie - całość to prawie ta sama gra, co rok temu. Z taką tylko różnicą, że w tej edycji nastawiono się na asymetrię Team Battle (po 3 zawodników) z trybem Single Player - swoją grupką walczy się z kolejnymi grupkami. Ale czy jest coś więcej? Nic. To samo, czyli przeciętne grafika i animacje, podobna muzyka. A grywalność? Też tak jak [illegible] średnim poziomie. Klimatu tej gry nie czuje [illegible] a domowej k[illegible]. Można pytać, ale tylko hardcora maniek tej serii będzie grał w K[illegible] 98 mając obok 73 i STREET FIGHTER ALPHA 2. Bo KOF '98 to pewnie być zawsze pudło - lekko zdziesiątkowana grafika i nadmierną ilością klawiszy. Zobaczymy, czy przyszły KOF wersja z roku 1999 czymś [illegible] nas zaskoczy. Bo ileż można grać w [illegible] ŁADNY [illegible]?

KALI



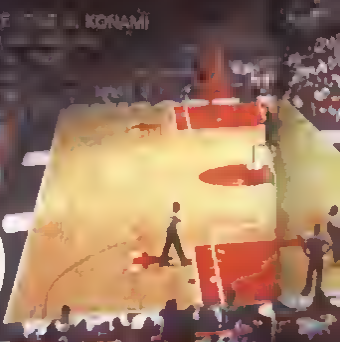


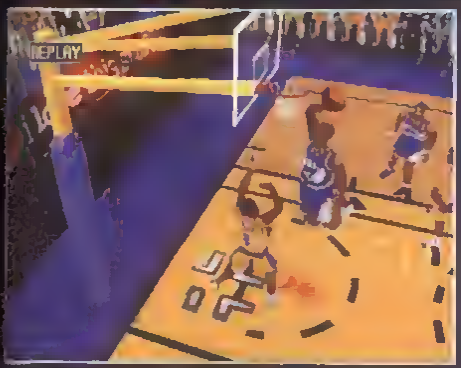


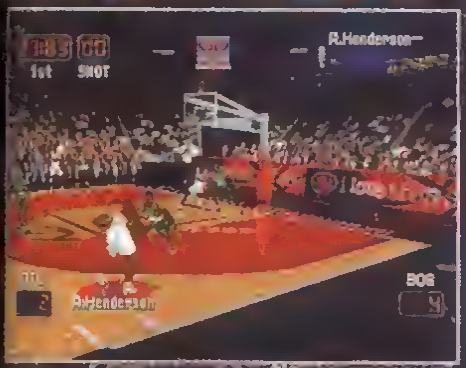
Na ten tytuł czekałem od dłuższego czasu. Jak wiadomo firma KONAMI
t z bardzo dobrych produkcji również sportowych - czego zaśw
m adem jest piłka nożna pt. ISS PRO. Na rynku ukazały się już dwie cześ
koszykówki (między udanej), więc spodziewałem się, że trzecia odsłona będzie
prostu znacznie lepsza.
Zasiadłem więc przed konsolą, przygotowany na najlepsze. Wkładam płyt
konsoli. Wita mnie oczywiście dynamiczne demo przedstawiające najlepsz
grazy z NBA. Dziwi mnie jednak fakt, w ekranach tych mogę zobaczyć
którzy zakończyli już swoją przygodę z koszykówką zawodową (np. Jordan
kluby (w filmiku występują w swoich starych barwach). Dobra, cieszy
ale takie szczegóły mnie irytują. Pokazuje główki "Wyróżnienia" - wskazuje
to Stockton, obrońca jednej, która w momencie oddawania mojej uwagę. C
nienawidzę o DUNK CONTEST, czyli konkurs wsadów do kosza - "narzeka
nowego!" - myślę od razu odpalam tę opcję. Wybieram zawodnika i startuję
konkursie. Okazałem słupek!! "wsadu", po czym widz
ojrzanie kombinacje, która zaskakuje. Po chwili zrzka ona z ekranu
dosyć szybko wstukuję podaną kombinację. Jestt chrobot w jednym miejscu
pomyłę, zawiodłl, nie wszedł pięć do kosza. Kolejny wsadów jest kilkanaście
ene efektowne, szkoda tylko, że nie wykonać ta ni pokazuje, trzeba zapamię
w kolejności przed dziesięć wyświetlanych przycisków - mi się nie udało, ja
Moim zdaniem pomysł konkursu wsadów jest super, ale wykon
pozostawia wiele do życzenia - mam wrażenie, że z pomocą zapamięty
wyrzutów (ilerl, niż z grą w kwadrans. kombinacja wklepana musi
dokładnie taka sama, jaka wcześniej podana - nie można wstukać
zapamiętanego wcześniej, Chodzi oczywiście o turnieju. A najwięk
niedocignięciem w DUNK to. Wziąć w nim udział w
grazie NBA, bez względu na Powyższe to taki paradoks, że w kon
"wsadów" można startować najmniejszymi graczami w lidze (np. Maxi Bo
Dobra, wracam z powrotem. Szybki rzut obok turnieju rzutów "za 3", da
wywiera on na mnie żadnego nie, może pora spróbo
wykonywania rzutów sam, przy wykonywaniu rzutów osobistych. Po
pn na tym, że widzę dość szybko przekwalifikuję się jeszcze po skali musimy
naciskają przycisk na padzie, aby piłek zatrzymał się sam koniec skali. Sa
mówiąc, a Tecmo pisząc - ten system przypadł do gustu,
tradycyjnie - bez skal. Czas zająć nagrywkę.

Wybieram drużynę: oczekuję kilku mecz. Graficznie
prezentuje się znakomicie, zawodników Motion Capture, sylwe
postacie odbijają się od parkietu, a tłum się rusza. Jest nawet cień, ale nie
dlaczego tylko jeden!? Ewidentnie chyba pokusi na pixel knajpy Zach
grę i kolejny rozczarowanie jak cymilarnych kreskówek
PSX'ai - grę jest wolna przez szkie nie czuję, że w
gram kosza. Zauważcy jak na mali gdzie ostatnio zły zbyt ociężale, przez c
z bawa znacznie ożył na swoich przeciwników gram dalej, a su we
po staremu. Jest kilka podanie, zwód tych jest
nieskomplikowany, no i zmiana zawod
SS-e. Chcesz mianowicie ograniczenia jest wciąż znanych
steruiemy podczas do kosz, kiedy zawodnicy kontrola kilku
gnie ja wybrali. Wiec chyba wszystkie moje ut
japońskiej prasie pojawiła gry w Sony PlayStation. Dalej
(i ko same ustarci, w styl czarnoskórych graczy, wsadów
osza przez małych graczy w stylu nawet Shaquil'a nie imponu
jest melodyjność w czasie meczu, brak
ist o publiczność. Zachowuje ona się
p inszemi f w odpowiednim
edn
sek
zdobyciu kosza
tej można zagrać z kimś
em Próbowałem zagrać konsoli
gra

Na tym kończę recenzję gry KONAMI
udowodnio tą pozycją
to o grze w koszykówkę nie
ewidentne błędy i
wrażenie, jakby NBA
dokończ
Szkoda, be
najlepszej piki nożn
na świecie na
p o
spodziewałem się
ego więcej







WING OVER 2

JVS SYMULACJA

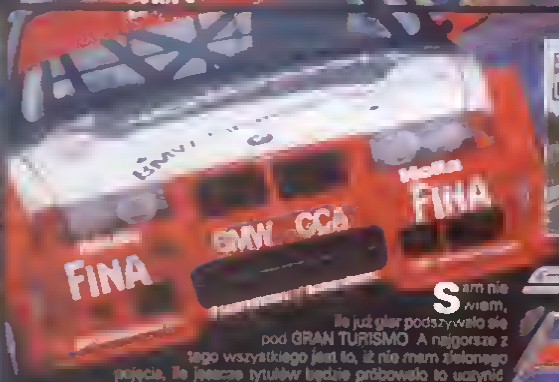
4

S[illegible] okoł[illegible] ego iba[illegible] baczki gwiazdk[illegible] reszt[illegible]. Nie za bardzo to przyjemne, ale się trzymam. Zresz[illegible] w telewizorku[illegible] to na jego końcu tkwi Playak podłączony kablem[illegible] też sobie jakieś seroplany[illegible]wią. Co się dzie[illegible] to przecież nie może być - kiedy to ze cztery razy widział jak[illegible] moloty na PlayStation ! Jako taki symulator? Aaaa, ACE COMBAT 2 z NAMCO, ale kiedy to było. Pamiętam też taką gierkę, powietrzną strzelaninę WING OVER. To jest jej kontynuacja? Uuu, pewnie WING OVER 2. Ale jestem[illegible] niesamowitym prorokiem. Szaman ze mnie niesamowity.

A zatem JVC wypuściło sequel. Wiadomo - rzut się stać na mógł hit to żaden nie jest, ale umiłl co niektórym dostarczanie na ACE COMBAT 3, znów będzie można sobie pofrunąć. Menu w stosunku do części pierwszej uległo pewnym przeobrażeniom - zlikwidowano typowo "arcadowe" opcje (Tournament, Survival) i rozbudowano partie interaktywne. Masz przed sobą mapę hangaru lotniczego podzieloną na sektory, po których właczasz - w następnej fazie blendyng pobiera Twoje dane (wysuwasz[illegible] dwóch[illegible] nabuzowany Pan porucznik podaje najlepsze wyniki, jeszcze gdzie indziej możesz zapisać, a w sali odpraw Pani komandor wyszukuje dla Ciebie zlecenia (od typowo pokojowych - dostarczanie lekarstw, do wojennych - gdzie ogólnie strzelasz[illegible], tylko kibelka, co był tam godzinami gawędzi przy piwku. Za dobrze wykonane zadania dostajesz kasę, za kasę kupujesz uzbrojenie i inny sprzęt. Gt, wszystko, co tu masz do roboty.

Oprawa jest taka, jaka może być, lepszej nie będzie (a mamy tam strasznie). Niech za przykład posłuży Ci fakt, że dostrzeżesz tu[illegible] między wektorami dużo białe, migoczące kreski - efekt, który dominował we wczesnych[illegible] na PlayStation. Szczególnie w wyścigach, np. FORMULA. To zmierzam, że developerzy z JVC jeszcze tego nie opanowali, nikt im nie dał odpowiednich kabelek, więc chłopaki zbytnio grafiki w stosunku do "jedynki" nie poprawili. Nikła rozdzielczość gryzie oczy, a tereny z bliska straszą pustką i płaskimi. Jeno modele samolotów jako tako wyglądają - a znajdziesz tu wiele modeli (od lotnisk, przeźroczystych do ciężkich myśliwców). O manyczce[illegible] nie warto wygłaszać wielu słów, bo co można wycięgnąć z samplerów typu S[illegible]. Wycie[illegible] m czasem pobrzmi, dodać pogłosy[illegible] szmy? Hmm...

WO2 raczej nie[illegible] - ale w[illegible] [illegible] [illegible] [



SPORTS CAR GT

Sam nie wiem, ile już gier podszywało się pod GRAN TURISMO. A najgorsze z tego wszystkiego jest to, iż nie mam zielonego pojęcia, ile jeszcze tytułów będzie próbowało to uczynić. Wolę muszę rozczarować takie recenzje w podobny sposób - to mnie powiek sudzi.

No, [illegible] tytuł Hudson Hawk firmy ELECTRONIC [illegible] SONY tzn GT, więc [illegible] wydaje swoją grę opartą na tym pomyśle. A mowa o SPORTS CAR GT w wielu sferach przypominającej pierwowzór, ale tak na dobrą sprawę nie sięgającej mu do kolan.

[illegible] tytuł sugeruje, mamy do czynienia z samochodami wyścigowymi [illegible] jest pełen wybór na oknięcie. Ca na tacy? BMW M3 Ferrari Testarossa, Porsche 911, Saleen S281 - to fury podstawowe w tytule Sonego. [illegible] da w [illegible] rodzaju. Wydawałoby się, że to [illegible] to niewiele mało samochodów, nieprawdaż? Oczywiście, ale ponoć "bez przesady ma [illegible] lepiej" - [illegible] kiedy zobaczysz te fury, [illegible] jednak, natura-[illegible], że każdy chciałby mieć zainteresowanie [illegible] w [illegible] dowolnej chwili [illegible] duty, pojemny samochód z mnóstwem miejsc siedzeniami, tak w innych najwygodniej zawiązuje się "przyjaźni międzyludzkie"). Jakoś [illegible] nie [illegible] to znaczyć. Ale w Two Player od razu dostajemy [illegible] wyścigówki, jak np. Porsche 911 GT1, Vector M-12, Callaway C7 czy Mercedes Raptor. Dalej rozbudowanej opcji Modifications można w [illegible] turbosprężarkę mieszanki: hamulce, zawieszenie, wygar, silnik, skrzynię biegów, sprężyny, opony - każdy element w kilku stopniach. I [illegible] - wszystkie elementy można jeszcze dodatkowo [illegible].

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] RISMO na [illegible]

[illegible]

Gamera

[illegible] [illegible] [illegible] [

Asterix

Testując grę firmy INFOGRAMES pt [illegible] spodziewałem się, że owoc będzie [illegible] jak się patrzy. Takie odniosłem wrażenie podczas [illegible] z progiem i rozmowie z jednym z twórców gry. Jednak wtedy zapowiadało się, że będzie to produkt jakich mało (swoją opinię złożyłem na ręce [illegible]). Lecz po przetestowaniu produktu finalnego [illegible] tak mu opadła, że teraz mam dwa wejścia do pralki.

Jak zapewne zczajasz ze screenów Czytelniku ASTERIX nie jest grą platformową ale [illegible] strategiczną!!! Sympatyczna para głównych bohaterów czyli Asterix i Obelix to para Galów przeciwstawiana na którą stawia opór zło uosobieniem którego jest Cezar (jego leniwość ponoć była nieskończona, hiehie! Szczególnie hojny był dla Iwów [illegible] w kierowaniu prawego kciuka ku dołowi). W [illegible] spomiędzy pomiędzy Galami a Rzymianami [illegible] słowo "przebacz", choć ci pierwsi wolą raczej porządnie dać w dziób, niż zadrgać kogoś. Tajemnicą Galów jest Eliksir Siły (to ich kultowy napitek 'a little something extra', hieh ha!) dzięki któremu dostają nadludzkich sił z pomocą których lepią tylko Rzymian. Bieda jednak Obelixowi, który wręcz przepada za smakiem wywaru, gdyż z przyczyn oczywistych nie zostaje raczony napitkiem. Historia to stara jak świat, ale wciąż rajcująca niezwykle śmieszna.

Fabuła gry jest przejrzysta, mało złożona. Gdy Galom brakuje specjalnego składnika do sporządzenia niezbędnego Eliksiru Siły (hiehie! Nie tak do końca i Asterix i Obelix najlepsi wojownicy, którzy nigdy nie pękają zostają wysłani na jego poszukiwanie. Wspomniałem że jest to gra strategiczna - zatem działania prowadzona są na mapie podzielonej na prowincje. Co turę otrzymuje się kilka/kilkanaście kropel magicznego napoju które symbolizują nowe jednostki. Gracz zaczyna zabawę posiadając jedną prowincję, aby w miarę rozwoju wydarzeń zdobywać kolejne. Przeciwnikiem jest człowiek. Czasem strateg potrafiący zastawić liczne pułapki, z powodu którego nieraz uwięź się trzeba jak w ukropie. Motywy walki ukazane są w sposób humorystyczny coś a la w starej grze pt. North&South (Północ-Południe Amiga) - na polu walki tumany kurzu, z których wylatują w powietrze kończyny symbolizujący pokonane jednostki a motywowi temu towarzyszą odgłosy ostrej walki, okrzyki bojowe i szczęk zbroi (to chwała ci INFOGRAMES za przypomnienie tegoż motywu!) W zależności od liczebności i siły wygrywa lepsza drużyna, która zajmuje daną prowincję. Jednak aby było śmieszniej podbijanie niektórych prowincji rozwiązane zostało w niekonwencjonalny jak na grę strategiczną sposób. Otóż gra przestaje się momentami w klasycznego platformera (2.5D) należy skakać po przeróżnych bezdrzewach, zbierając monety, energię i podobne dziadostwa. Jeśli wykonasz zadanie, czyli ukończysz poziom, to rewir jest Twój. Proporcjonalnie ilość prowincji które należy zdobyć w sposób "strategiczny" do tych, która należy posiąść 'platformowo' wynosi ok. 1 do 10, co grze wyszło na zdrowie. Także cieszy fakt że poziomy platformowe (w których naprzemiennie występują Asterix lub Obelix) do najłatwiejszych nie należą i momentami trzeba się wykazać dużą zręcznością aby je pomyślnie ukończyć (nie ma nic za darmochę).

Oprawa graficzna gry pt. ASTERIX nie prezentuje się nazbyt szokująco, co jednak można wybaczyć. Nadrabia to nietuzinkowym humorem (klimatyczne "kreska") i trafnie dobraną charakterystyczną ścieżką dźwiękową, zrealizowaną na przyzwoitym poziomie (po długich godzinach nie nudzi się). Ogólnie oprawę audio-wizualną należy uznać za średnio udaną, nie pszczelarską, lecz i nie powalającą na kolana. Bardzo ułatwiający życie jest także interfejs użytkownika - wszelkie rozkazy wydaje się kilkoma klawiszami, która dodatkowo w odpowiednim momencie opisywane są w okienku informacyjnym - to plus.

Cóż mogę napisać na podsumowanie? Gdy spisywałem pierwsza wrażenie na temat gry ASTERIX, niepełna i uboga była moja wiedza o niej. Dziś mogę stwierdzić, że jest to fajna strategia dla POCZĄTKUJĄCYCH wielbicieli gatunku. Bo Graczom bardziej wtajemniczonemu nie przypadnie do gustu, a to za sprawą zbyt niskiego poziomu trudności (choć na Hard wcale łatwo nie jest). Dodatkowym atutem ASTERIXa jest umiejętne wplecenie wątków platformowych, które stanowią miły rozluźniacz i dopowiadają historię, czasami także przy prawiając o skręty kichy (np. konkurencja 'rzut Rzymianinem na odległość' a la młotem - czad!). Ta gra ma w sobie coś, co trudno określić, [illegible] i [illegible] rajcowności. W swojej wspaniałomyślności pozwolę sobie przytoczyć własną osobę za przykład - nie lubię strategii ale przed ASTERIXem spędziłem kilka godzin (co tu dużo gadać - skończyłem ją!). Może ze względu na łatwą przyswajalność, a może niski poziom trudności. Nie wiem, ale co się stało, to się stało. Jeśli zatem spełniasz wymagania przeze mnie określone, to ruszaj do sklepu co by solidna manto Rzymianom wyprawić a to ośmieszy Cezara na zasłużoną przezań skalę wyszczerzając. Ave IN FOGRAMES!

HIV

WERDYKT

INFOGRAMES — STRATEGICZNA

GRAFIKA	★★★★★★
DZWIĘK	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ	

PLUSY
- ▲ JAJA
- ▲ STRATEGIA + PLATFORMER
- ▲ OBSŁUGA

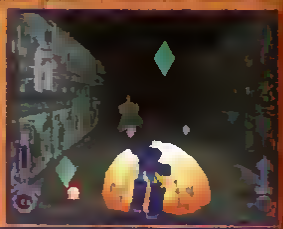
MINUSY
- ▼ OPRAWA [illegible]
- ▼ TYLKO DLA POCZĄTKUJĄCYCH STRATEGÓW

PEGI

MEGA MAN LEGENDS

Kiedy dostaję do zrecenzowania jakąś grę a na pudełku widzę logo bardzo szanowanej firmy CAPCOM spodziewam się zwykle tytułu o szczególnie wysokiej jakości. Pomijając już znane i docenione na całym świecie bijatyki japońskiego giganta na których CAPCOM wyrobił sobie pewną renomę mało kto nie doceni też dokonań na polu przygodowym. Przecież o sensie RESIDENT EVIL tłuką się producenci wszystkich platform sprzętowych a wydany w tym samym czasie RPG o tytule BREATH OF FIRE 3 również nie zawiódł. Biorąc pod uwagę wszystkie powyższe fakty oczekiwałem na MEGAMAN LEGENDS ze sporą niecierpliwością. Raz - że jestem fanem wszelkich produkcji z chociażby niewielką domieszką RPG, a dwa - bo producentem jest CAPCOM.

O tym, jak wygórowane były moje oczekiwania przekonałem się oglądając coś w rodzaju intra, tzn. odczywistych [illegible] napisane [illegible] "cutsenki" [illegible] Być [illegible] później okazało, [illegible] zawodu. Jako że owe [illegible]by-demo o "aczone" było [illegible] należało z miejsca pozbyć się złudzeń dotyczących [illegible] puszczać. Szkoda tylko, że ta nędzna imitacja intra zrobiona była na innym engine'ie niż cała reszta.



O ile sam wstęp przedstawiał się beznadziejnie nie musiało to jeszcze oznaczać, że taka będzie cała gra. Poziom opracowania graficznego ma dużo większą [illegible] przypadku mordobić czy wyścigów zaś jak powszechnie wiadomo różnie z tym bywało w odniesieniu do niezwykle popularnej na świecie odmiany japońskiego RPG. Nie chcę przez to powiedzieć, że grafika się w tym przypadku nie [illegible] jednakże słabsze jej potraktowanie [illegible] często [illegible] w osiągnięciu celu. W [illegible] chociażby pod uwagę klasycznego już SUIKODENa niby nic specjalnego a proszę, gierka szybko zyskała należne sobie uznanie.

Dość jednak gdybania o tym co było. Mimo moich prób niejakiego zbagatelizowanie znacznych [illegible] zaserwował nam tym razem programistom CAPCOMu przekracza już wszelkie granice przyzwoitości. Prostota wykonania może i wychodzi pewnym pozycjom na dobre ale w tym przypadku to już duża przesada. Na dzień dobry oczom Gracza ukazują się postać głównego [illegible] wdzianko i może wyglądałby w tym całkiem niezle gdyby tylko nie sprawiało to wrażenie jakoby połygony z ledwością trzymały się kupy. Następnie krótka zerknięcie na otoczenie i aż pot czoło zalewa jak można tak coś spaprać. Otrzymuje piksel [illegible] obraz [illegible] muchy g[illegible]. Dlaczego tak się dzieje? Nie mam pojęcia! [illegible] tak [illegible] ubogim w szczegóły, że podbicie rozdzielczości nie nastręczałoby chyba większych trudności. Wszystko składa się tu z prostych brył i nie dość że wygląda brzydko to jeszcze mało ciekawie. Osobny temat to kolorystyka. Gdyby PSX był maszynką 8-bitową [illegible] malowałem [illegible] W [illegible]-64 osiągał właśnie taką paletę barw i będę to wystawiało. No właśnie. Krótko mówiąc, takie nasycenie kolorów nadaje się jedynie do kolekcji CAPCOM GENERATIONS nic dodać nic ująć.

Mi[illegible] należy do gatunku tzw. action-RPG. Ważną zatem sprawą jest, jak to wszystko [illegible]dzi. No cóż mamy tu coś w stylu TPP ale kamerę trzeba obracać sobie samemu bo jak nie to będziemy biegać sobie w dół ekranu obserwując facjatę bohatera [illegible] Andi[illegible] ty [illegible] też [illegible] się [illegible] z [illegible] nim zna[illegible]. A [illegible] tylko po [illegible]. N[illegible] na przykład zejść drogi i pobiegać po stanowiącej barierę nie do przebycia trawie. Próbowałem skakać, kopać bez rezultatu.

Raty tak się zapędziłem, że zapomniałem napisać, o czym właściwie jest ta gra. A [illegible] jakiejś bl[illegible] określonej bazy, gdzie [illegible]usisz też pokonać wielkiego mecha a później Twój powietrzny statek rozbija się na będącej areną dzienia wyspie. Tutaj czeka Cię szereg różnych zadań czyli to wszystko [illegible] bywa w RPG tu [illegible] Pr[illegible] a [illegible] pra[illegible] można się nigdzie zacząć. Bohater podbija sobie charakterystyki poprzez ciągłe udoskonalanie pancerza co wyklucza konieczność szukania losowo [illegible] starć celu pozyskiwania punktów doświadczenia. Mu[illegible] ta [illegible] a [illegible] e do n[illegible]rych spraw całkiem porządna. Np. w [illegible]dzie złu znajdziemy sklepy (odzież, RTV zarło [illegible]) a także pogadamy z [illegible]cami. Dodatkowo do scenek przerywnikowych dorzucono [illegible] [illegible]ują [illegible].

PIOTREK

Rzeczywiście gra mogłaby odnieść sukces, gdyby tylko zadbano o [illegible]. Aha, [illegible] bo właściwie nie [illegible] o tym wspomnieć. Tutaj jedyne ptaszki ładnie ćwierkają, a muzyka [illegible] odgłosy tylko dramatyzują. Jak [illegible]

WERDYKT

GRAFIKA ★ ★ ★

DŹWIĘK ★ ★ ★

GRYWALNOŚĆ

▲ FABUŁA ▼ WSZYSTKO INNE

3

TRZY GROSZE SCERYTA

Mr. Sciera

Piła

TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Sciera

C

ta STRE
FIGH

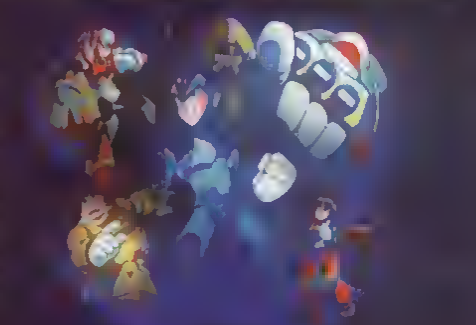
ty na sklepach. Taaa
polaroid ob
h
o
1
udziała błyskotliwa nowa gra Capcom
formowa połączona du
da

Zastanawiałem się długo nad tą
bo otwiera
ogrom
w tej kwestii. Głęb
szego sensu się nie dopatrzyłem, więc tytułem
ściślej napisać mogę tylko tyle, że po
do ob
stale
zawsze pięknie uczesanych
chętnych do służenia pomocną dłonią
MEGAMAN X4 to be
o
świetności Ami
g
ej, jest w całości dwuwymiarowe, w
100% opierające się na magicznych sprite
niektórym
Gdybym
jakieś
k
to
przychodzi
ze zbiorowo
ny
rican. Do wyboru mamy dwie postaci
pi
jest Megaman X (to ten niebieski pa
kowy
te
dwóch
do akcji pozwala na miste
dczam
się
o tyle, że mają one inne uzbrojenia,
sie stosowanie innych technik. Megaman X
potężnej spluwy wbudow
rękę,
przedłużane
jego
a Zero
wieczem, którym włada tak zwinnie, że
pewnikiem ty
muchę w locie na 8 części posiekałoś. Co jest oczywiste,
mają także różne specjale. Zatem dane
na swojej drodze
ba
na których Twoje rapy nie
Oj, łosiów tu znajdziesz co niemiara, jeden wredniejszy
Można zatem śmiało powiedzieć, że produkcja
co
widzimy jest na laidym

gry MEGAMAN X4
ostatniego. Zwłaszcza
oby pochłonąć na
trylinie dwuwymia-
re
2D
bi - bieżnię... momen-
wszystkim bylibyśmy
wielbiciele
się
18-
do
nie

Jim Power

mię
mi się w
zmam,
ta gra nie
już w
pod
aby też go!
zdo
HIV



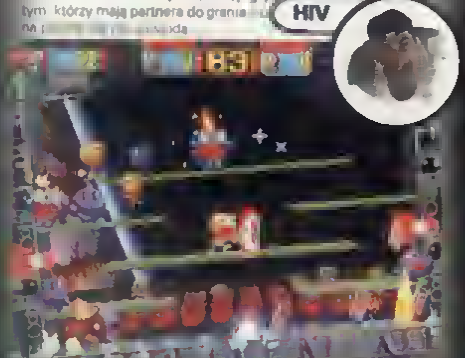
YOYO'S PUZZLE PARK

Firma JVC zaskoczyła nas nową grą logiczno-zręcznościową pt. YOYO S PUZZLE PARK. Tak się składa, że to pozycja inna od wszystkich znanych mi gier nawiązujących do tego gatunku.

Na planszy znajdują się kladki, po których skaczą bohaterowie całej zadymy. Ty - mały chłopiec - za zadanie masz rozwalić wszelkie dziwolągi pragnące zachłapać Twój zycorys. Pokraki te niemiłosiernie szczelają w kalectwie niewiele im ustępujesz, oczywiście w grze. Hehhe! Zatem biegają owe pokraki po planszy, Ty zaś musisz je neutralizować. A czynić to możesz z pomocą bomb dwóch kalibrów - małych i dużych. Małe bombki czynią niewielkie spustoszenie i można je przenosić, a te duże - no cóż, są zdecydowanie mało mobilne, ale jak już taka pierdyknie, to okrutnie porządnie zatrzęsie i fala uderzeniowa potrafi niezle zamieszać. Jednak przeciwnicy są szybcy i skoczni - aby ich rozpracować przy pomocy specjalnych pocisków możesz ich ogłuszać, aby stłuc w okolice bomby, którą wtedy wystarczy odpalić. Jeśli się uda, to koles wylatuje w kosmos, zupełnie jak kulki laceta po konkretnym kopie przyjętym na krocze, zostawiając po sobie pamiątkę w postaci jakiegoś gadżetu. Mając farta można zdobyć różne osłonki, pojazdy latająco, powery - czyli ogólnie mówiąc, wszystko to, co przesądza o zadymie panującej na ekranie. Zeby było mieszniej, ekran co jakiś czas obraca się względem osi x, co wywołuje niezły zamęt, a to za sprawą chwilowej utraty orientacji przez Gracza - chaos. O tyle jest to mało zabawne, że jeśli ma się pod nosem bombkę będącą w trakcie skomplikowanego procesu autodestrukcji - to konsekwencje takowego stanu rzeczy najczęściej kończą się przykro - no zgrzytem zębów. Ale zapewniam, że jeśli do gry dosiądą się dwaj dobrzy Gracze, a istnieje taka możliwość to jest miodzio. Normalnie kosmos! W "kosmosie" tym pomagają celkiem wykręcone plansze, które np. przechylają się, przez co postać może ześlizgnąć się z kladki i wpaść w samo centrum ogromnego łańcuchowego wybuchu, a upływający czas ma niebagatelne znaczenie strategiczne.

Oprawa audiowizualna programu prezentuje się dosyć średnio. Jak już zdążyłem zasugerować, graficzka jest śmieszna, kolorowa, lecz mało skomplikowana, ale taki jest właśnie urok tego typu gier. Coż, jeśli chodzi o muzykę, to jest zdecydowanie przygłupawa, ale świetnie nadająca się do tego niezwykle zakręconego klimatu.

Podsumować ten tytuł mogę tylko w jeden sposób. YOYO'S PUZZLE PARK to absolutna wariacja przeznaczona dla deathmatchowców, gdyż tytułowy zryb Puzzle nie zaspokoi ambicji głodnych hardcore'owców. Ale polecam tę grę tym, którzy mają partnera do grania [illegible] na [illegible]



Ostatnimi czasy pojawiło się na świecie kilka ciekawych pozycji RPG a już tradycyjnie (przynajmniej na razie) nie trafiły one na rynek europejski. Najlepiej mają się Japończycy, bo to oni, jako ze wszystkie te produkty wywodzą się od ich rodzimych developerów, mają do RPG najszerszy dostęp. Narzekać nie mogą też Amerykanie, gdyż większość udanych produkcji prędzej czy później trafia na tamtejszy rynek. My jesteśmy niestety od zawsze traktowani niejako po macoszemu, czego najlepszym dowodem jest brak wersji PAL takich tytułów, jak chociażby PARASITE EVE czy FINAL FANTASY TACTICS, które może i rasowymi przedstawicielami RPG nie są, ale chyba najlepiej ilustrują tę nie najlepszą dla nas, Europejczyków sytuację. Oto dotarła jednak do nas gra firmy SUNSOFT o tytule MONSTER SEED, która jako jedna z niewielu mających tytuł pozycji za dwudziestoma PAL-owskimi pudełkami może liczyć na szerokie odzew miłośników gatunku na Starym Kontynencie. Czy aby na pewno?

Już na samym początku gry zostajemy rzuceni w wir walki. Będący [illegible] głównym bohaterem Daniel staje przed koniecznością konfrontacji z dwoma oprychów, jednakże z uwagi na brak stosownych akcesoriów oraz miażdżącą przewagę przeciwnika, po krótkim czasie pada nieprzytomny na ziemię. Leżącego bez życia młodzieńca zabiera z drogi starzec o imieniu W[illegible] opieki nad Danielem podejmuje się jego wnuczka. Po odzyskaniu [illegible] ny młodzian, który nawiasem [illegible] t [illegible] z to spluwaczy, [illegible] jakoś kobicie zrewanżować. Pomocną dłoń podaje mu burmistrz pobliskiego miasteczka, który to ofiarowuje pomoc finansową, zaopatruje w 'potwrze nasionka' a na koniec proponuje pracę. W ten oto sposób [illegible] na się zabawa w hodowanie potworów, walczenie za zło[illegible] wanie ludzi. Uogólniając znowu [illegible] tujemy [illegible] al.

We wszelkiego rodzaju starciach główną rolę odgrywają potwory. Żeby dokonać czegokolwiek po prostu trzeba mieć pod sobą taką wesołą gromadkę. Rodzajów monstrów jest tu aporo, a każdy posiada jakieś indywidualne specjal[illegible]. Mogą atakować używając siły fizycznej ale[illegible] obce[illegible] im [illegible] przeróżne sztuczki magiczne. Tworzenie kreatur odbywa się w następujący sposób: bierzesz ziarenko, dobierasz odpowiednią mieszankę, ustalasz temperaturę i w parę sekund maloc jest gotowy. Trochę łatwiejszy, aczkolwiek bardziej kosztowny sposób to dokonanie takowego zakupu w wyspecjalizowanym sklepie. Kiedy już dojdzie do [illegible] przyzwy[illegible] k[illegible] potworów i wydajesz im odpo[illegible] nie rozkazy, np. 'stoisz, podążaj za mną', czy też [illegible] an w pozycji obronnej. Jak [illegible] widać umiejętność strategicznego rozplanowania [illegible] y jest tu mile widziana. Kiedy zaś uznasz [illegible] potwo[illegible] ne zrobię już swoje, [illegible] ożesz ją [illegible]. Oczywiście [illegible] leży też wziąć pod [illegible] ego c[illegible] hy [illegible] kteru[illegible] danego [illegible] twore. Niektóre bywają bezczelne i wyraźnie dają Ci do z[illegible] mienie ze nikt nimi rządzić nie będzie i 'gdzieś' mają Twoje [illegible]. No ale tak [illegible] jest już rola dowódcy. Same starcia nie [illegible] imponują, poza tym, trwają niep[illegible] długo [illegible] k pod rząd[illegible] całkowek prawdopodobn jak [illegible] bo[illegible] ć sobie [illegible] akcji + kosztowne długie trwanie = nuda.

Wyrenderowane tła sprawiają bardz[illegible]. Sceneria jest [illegible] baśniowe. Całe ot[illegible] w[illegible] paletą barw a dostępnego oko dbałe[illegible] d[illegible] de[illegible] kiedowo pod uwagę rynek małego miasteczka. Trudno nie [illegible] rzyjących glebę gołębi, która natychmiast po zmniejszeniu [illegible] w[illegible]. Uwzględniono nawet panoszące się w zamkowych [illegible] szczury, które nie wpływają może [illegible] ty[illegible] po[illegible] obie jak najbardziej pozytywne w[illegible] ni[illegible]. [illegible] znacznie od reszty, ale i tak[illegible] t. Oł. Można mieć tu jednak [illegible] ania co do sposobu poruszania się bohatera, który pomimo [illegible] nogami zdaje się sunąć po podłożu.

Nie wiem dlaczego, ale autorzy RPG bar[illegible] często nie przywiązują wielkiej wagi do oprawy dźwiękowej. Tak jest i tutaj. Coś tam w głośnikach brzęczy i niewiele więcej można w tym temacie powiedzieć. N[illegible] go. Przemieszczanie się pomiędzy kolejnymi [illegible]

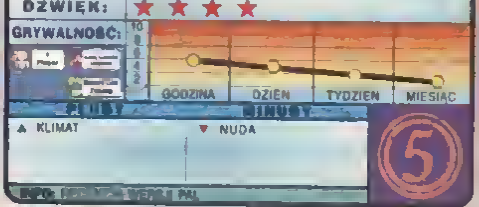
WERDYKT

RPG — SUNSOFT

GRAFIKA: ★★★★★★

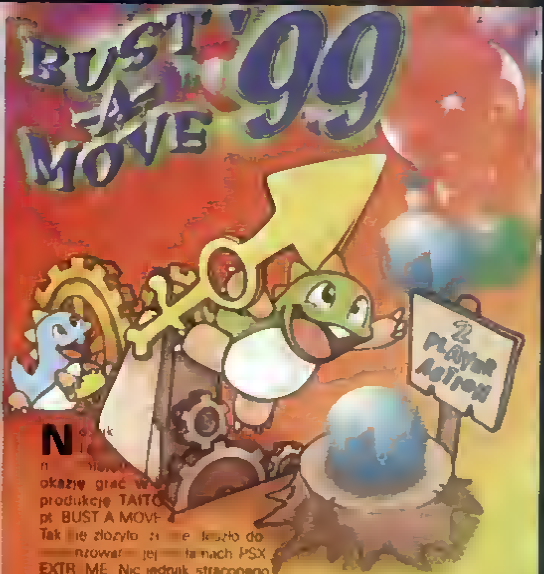
DŹWIĘK: ★★★★

GRYWALNOŚĆ:



Piła

BUST A MOVE '99



Nowy [illegible] okazję grać w [illegible] produkcję TAITO pt. BUST A MOVE [illegible]. Tak [illegible] złożyło [illegible] szło do [illegible] rozwar[illegible] jej [illegible] tanach PSX EXTR ME. Nic jednak straconego - ostatnio na amerykańskim rynku ukazała się jej konwersja pod nieco zmienionym tytułem BUST A MOVE '99.

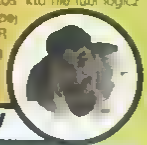
Kulki. To pierwsza myśl jaka przychodzi mi do łba gdy mam na uwadze ten tytuł. Choć jest to gra dobrze znana UŻYTKOWNIKOM PlayStation, to pozwolę sobie nakreślić pokrótce reguły gry (to dla beginnerów, hehe!). Otóż [illegible] kieruje czymś w rodzaju działka plującym różnokolorowymi kulkami. Na planszy znajdują się kulki uczepione pod „sufitem" tworząc łańcuchy. Oczywiście Twoim zadaniem jest wystrzelenie kulki w ten sposób, aby dołączyła do łańcucha, co spowoduje wyparowanie danego łańcucha i nabicie punktów.

Pragnę zaznaczyć, że jest to gra wybitnie multiplayerowa. Choć istnieją [illegible]ścine tryby przeznaczone dla jednego Gracza (m.in. Challenge, Collection) to BUST A MOVE '99 pokazuje swój pazur dopiero wtedy, gdy [illegible] dwa Gracze. Czadzik jest konkretny, bluzgi wypływają z ust mimowolnie, nieartykułowane dźwięki powstają co chwilę, a włosy wyrywane by starczyły na niejedną perukę. Oczywiście wszystko wskutek łańcuchów, które po rozwaleniu zostają „przekazane" przeciwnikowi. Zabawa jest przednia.

Poziom wykonania BAM '99 można określić jako normalny dla tego typu gier. Prosta kolorowa graficzka, na pierwszy rzut oka przyprawiająca o [illegible]eszcze. Oprawa dźwiękowa także do najwybitniejszych nie należy. W sumie można powiedzieć, że wszystko wygląda dosyć śmiesznie, wręcz infantylnie. I nie ma się co wygłupiać z wystawianiem wyższych not za oprawę audiowizualną programu.

BUST A MOVE '99 polecam wszystkim tym, którzy mają partnera do twardego grania, oczywiście lubiącego tą klimaty. Ktoś, kto nie lubi logicznych gier, niech zapomni o tym tekście, a tym bardziej o samej grze. Ale powiadam szczerze, iż SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO jest o wiele ciekawszą alternatywą.

TAITO | LOGICZNA | multiplayer | wyborna | 7



HIV

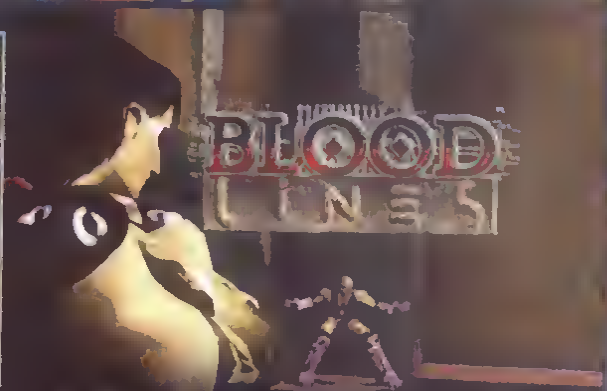
rozwija [illegible] na [illegible]ości BROKEN SWORD, po prostu wybieramy z panoramy miasta interesującą nas lokację. Co za tym idzie nie da się zaglądać do każdego domu w celu wyszukiwania potencjalnie tam ukrytych skrzyń z przedmiotami, można odwiedzać jedynie miejsca bezpośrednio związane z akcją. Trochę to upraszcza całość, no i znacznie ogranicza pole manewru.

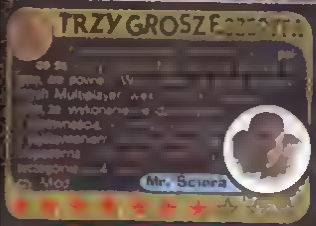
Wszystko dzieje się tu niesamowicie wolno. Poczynając od dialogów i niemrawego wypisywania suchych kwestii, żadnego pościgu, pościgu, żadnego potu, poprzez poruszanie się i załatwianie codziennych obowiązków bohatera, na topornym systemie walki kończąc. MS bardzo szybko się za to nudzi, a właściwie to jest nudny od samego początku. Jako dodatek umieszczono opcję VS, dzięki której możemy sprawdzić swoją potwory w konfrontacji ze stadem kogoś znajomego. Tytuł ten polecam jedynie maniakom, którzy łakną każdy wpadający im w ręce RPG. Ja wracam do LEGEND OF LEGAIA.

PIOTREK

N[illegible] bezalkoholowym poszedł spać (a może i nie poszedł, tylko położył się tam gdzie był, a kiedy się obudził miejsce w [illegible] wyraźnie mu się [illegible] sennie powiedział sobie - zrobię grę. Tak to [illegible] wyglądać [illegible] dlaczego nie wiem, czy DREAMS TO REALITY [illegible] jako grę czy też jako głupi żart. Kto[illegible] fabułę tegoż tzw. [illegible] za[illegible] rzadko oglądywać. Ot, [illegible] w świecie snów [illegible] trzeba tamu zaradzić, bo jak nie, to będzie źle. Upatrywanie w tym [illegible] jakiegoś głębszego sensu mija się z celem, gdyż byłoby to coś w [illegible] trabienia nad maluchami, albo [illegible] nad zasłonami, albo zaluzji pionowych nad poziomymi, ahhh... ech, niewaźne, [illegible] pr[illegible] TR[illegible] jest ze mną nie tak.

O [illegible] CRYO należy do [illegible] nurtu gier TPP. Jednakże poziom jakości ustalony nie [illegible] [illegible] [illegible]





G

KALI

WERDYKT

BATTLESPORT

Przyszłość zawsze ma czarne barwy. Ziemia jest wyniszczona nuklearną wojną (bo Jelcyn myślał, że to przycisk od Powieru Playa - chuja obijelić tlaka), mutanty gmeują po okolicy, woda jest zielona, a dziura ozonowa mieszy klimat. Jeśli jeszcze skojarzysz sobie przyszłość ze sportem, to już w ogóle powstanie rąbanina genetycznych pomyleńców na jakichś zamkniętych aranach. Taką właśnie drogą idzie BATTLESPORT wydana przez ACCLAIM. Futurystyczny sport, dużo krwi, proste zasady, opanowana podręcznikowo - i oto powstaje recepta na hit. Czyżby?

Podążamy więc w tą 'nopę' przyszłości. Jest coś na kształt piłki, którą trzeba zagnać i wbić do bramki znajdującej się na środku areny. Oczywiście jest wredny przeciwnik, chcący za wszelką cenę nam to uniemożliwić i zdobyć punkty dla siebie. Bynajmniej jednak nie ganiasz się po boisku obrzucając kamieniami czy wyzwiskami. Siedzisz sobie za to wygodnie w lewitujących podduszkowcach i latasz po planszy goniąc piłeczkę. Zagrania, którą możesz niechlubnie w tym meczu wyłączyć sprowadzają się do chwilowego podskoku, szybkiego zwrotu i wypuszczenia wiązki laserowskiej. Wrogo co prawda na karnie dla kotów nie przerobisz, jednak po silnym uderzeniu tego pieskiego piłę, a po naprawdę mocnej serii eksplodują, by za moment wrócić w nowym stanie. Oczywiście trzeba tego momentu dobrze wykorzystać.

Oprawa jest dreamowata, wzorem Amigi - plikseli pełno chyba wszędzie na marnie wielkości. Zaś same areny są zaprojektowane bez polotu. Wygląda średnio sprawdzają się w akcji. Nie wiem kto to robił - przypadkowy pan Glenek? Jest takie opcje na dwóch Graczy - przy dzielonym ekranie wzdłuż, która na szczęście pozwala trochę w tę grę pograć, ale i tak nie za długo. Akcja bowiem cechuje bardzo mała dynamika oraz sporo dawki chaosu. No i to podręcznikowe rozgrywanie z tłumem opadnięciem, wpadającym w beznadziejne pozycji - co to ma być?

Palce mnie bolą od pisania bluźniących zaklinczeń, ale co robić. ? Świat znów został obdarowany solidną porcją tego - jeszcze trochę i się tym łajnem grodzić zaczną.

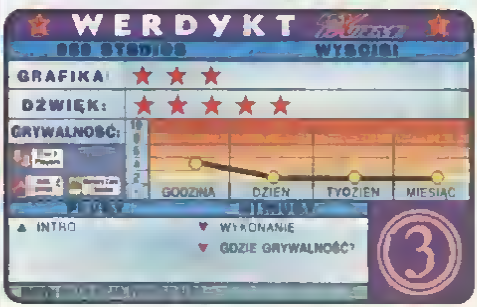
Na PlayStation jak dotąd nie było żadnej porządnej gry traktującej o sportach ekstremalnych. Niedawno zrecenzowany przeze mnie RUSHDOWN wydaje się być najlepszą ewentualnością, ale i tej pozycji brakuje wiele do bycia dobrą. Tym bardziej ucieszyłem się na wieść o wydaniu nowej gry przez 989 STUDIOS. Po niewątpliwym sukcesie SYPHON FILTER spodziewałem się, że nikt ciała nie da, a Sonomaniacy będą mogli śladami Boguna spływać kajakami itd.

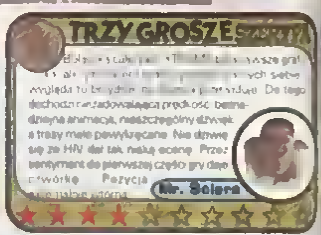
Program otwiera digitalizowane intro, niezwykle dynamiczne, przedstawiające popisy 'extremistów'. Zauważyć tu można mrożącą krew w żyłach ewolucję, o których w lekturach obowiązkowych wzmianek nie dostrzegłem. Atutem tegoż filmiku jest to, że pokazuje nie tyle same kozackie akcje, ale wtpoy, czyli dotkliwe upadki, podczas których kolosie walą o glebę z całym impetem, jeden zaś zegna się ze swoim nabiałem. Auuuu.

Waląc z grubej rury, wytaczając ciężkie działa, pragnę na wstępie uprzedzić, co bardziej niecierpliwych, iż 3XTREME to chała, jakich na rynku wiele. Dlaczego tak sądzę? Bo cóż może kręcić w grze, która ukazała się na rynku o 3 lata za późno? Szanowny Czytelniku - czy chciałbyś dostać za 2 bambole produkt, który wygląda jak końskie łajno na drodze potraktowana przez welec? Bo ja nie. A tak właśnie wygląda 3XTREME. Zacznę może nie od tej strony, co zwykle, ale grafika w tej grze to istna katastrofa, choć gorsze rzeczy widziałem. Po pierwsze pikseloza waląca po oczach, po drugie mocno obrzydliwa paleta kolorów, a po trzecie animacja wiejąca się jak krew z nosa w

dodatku często strojąca fochy co objawia się jeszcze bardziej dosadnym przycinaniem (na Split Screenie trzy ma poziom, hehe!). Cóż za bieda!

Kwestia rajcowności 3XTREME nie jest w ogóle kontrowersyjna, bo jeszcze nie spotkałem się z osobą, która by moją podwazała - nuda to to, co pierwsze ciśnie się na język. Wszelkie trasy wykonane są bez polotu. Jak to zawsze w tego rodzaju grach bywa, należy zaliczać bramki kontrolne, w zamian za co inkasuje się punkty i rakietę korzystając z dobrodziejstw plugawych skoków i co, to już wszystko? Nie, możesz jeszcze komuś w ryło przylać, jak będzie się do Ciebie przystawiać zbytnio podczas pokonywania zakrętów, a to oczywiście dzięki prawicy lub lewicy własnej. A oponenci na co jak na co, ale na jatkę zawsze chętnie przystają, więc krótka wymiana razów powinna ustalić, kto zostaje na trasie, a kto azoruje plecami po asfalcie. Nie jest ważne to, że nawet po dłuższym szlifie gleby twarzę lub p upadku na głowę po próbie wykonania salta gostek bez otrzepania się





wstaje i kontynuuje zabawę o nie! Przecież nic się nie stało Zaliczania bramek, ewentualnie ślizganie się po rampach może rajcować, ale chyba jedynie tego osobnika co to Soniaka dzień wcześniej zakupił i przez zamierzony przypadek tę właśnie grę sprzedawca mu wcisnął, co by się szmelcu ze sklepu pozbyć Wspomnę jeszcze, dobijając gwoździ, iż ewolucja wykonywana podczas jazdy góralem przypominają mi moje wczesne próby kaskaderskie, która wielokrotnie kończyły się połamaniem kół lub wygięcia kierownicy, z tą jednak różnicą, że w moim przypadku wszystko było mniej kolawe - wręcz profesjonalne

Podczas wyścigów na trasie walczą między sobą maniacy różnych sportów jak rowerów góralskich, daskorolek i łyżworolek Oczywiście jest to paradoksem bo dziwnie się czułem, gdy katując deskorolkę na jakimś maty wstawiałem się jako pierwszy podczas gdy narwany rowerzysta przywlókł się jako ostatni Ale czegoż można się spodziewać po "symulacji", w której na deskorolce można pędzić z maksymalną stałą prędkością pod strome wzniesienia, nie tracąc nic na prędkości Hm przecież tego nikt nie zauważy

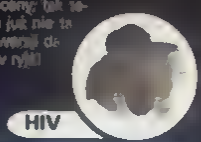
Summa summarum, 3XTREME to czysto arcade'owa gra, którą w sposób czysto arcade'owy akryklałem Cóż, takia to czasy, w których nawet dobra nazwa firmy nie pomaga Przyznaję, że COOLBOARDERS 3 to majstersztyk pod względem graficznym w stosunku do tego tytułu, a SYPHON FILTER to całkowity kosmos Niechaj lapiąt fajansy z 989 STUDIOS zabiorą się do roboty, zamiast koncentrować się na liczeniu mamony za SF - tak będzie na pewno lepiąt Bo w 3X jeno muzyka (ciężka) zaluguje na jakąś konkretną notę Zatem pozwolę sobie pożyczyć określenie za słowniczka nędznego Kaliego i stwierdzę tak pala!

Pierwszą część przygód sympatycznego dziecka Imienia Hugo gre, która zaszła niedawno wydana na Playstation - za klapę i niewypał Ale oto nikogo nie jakiejś się grupa ITE MEDIA wydała drugą część klapki. Czy tym razem powiodł się, czy też autorzy konwersji wzięli sobie za serca wszelkie słuszne tyczące się ich osób?

Tym razem HUGO musi bądź udział w pomysłowych konkurencjach po to, aby swoją żonę z rąk jakiejś [illegible] uwolnić. Jednak na snowboardzie, [illegible] Murphy'ego małpuje (skakanie po beliach a la w filmie "Złoty Człowiek i pod inclenę Jonesa się podejrzywa (wspinaki w kosmiki) czy też zbieranie jabłek w sadzie lub w piekle z krzyżakiem czoła smoka. Jak to w HUGO bywa, nala Graczu ograniczą się do wciskania w odpowiednim momencie klawiszy kierunkowych lub funkcyjnych, co, zupełnie w przeciwieństwie do BUST A GROOVE 2, [illegible], rzeczy oczywiste. Co do trybów rozgrywki, to szerpać można tylko w jednym (!) trybie - Arcade'owym, [illegible] tryb to nieco za mało... A dwójka Graczy może grać... ale na [illegible] Niezaprzeczalnym plusem tego produktu jest dużo humoru, jaką weń wtedowano. Wszelkie niepowodzenia kwitują przezabawnymi animacjami, w których pucułowaty troll sugeruje wymownymi gestami, co myśli o Graczu sprawującym nad nim kontrolę.

Podsumowując, nie mi się co czarować - nie jest to gra, która mnie na dłużej przywiąże hegekolwiek do konsoli. Grafika nieco podciągnięto w stosunku do poprzedniej części, ale i tak żadne to rewelacja. A muzyka jest proporcjonalnie zbyt dobra do tej produkcji - fajne, swobodne kawałki. Zupełnie jak w przypadku poprzedniej edycji, to gra może kupić tylko ten, kto uwielbiał w niczych czasach szarpać w nią na Amidze. Lecz i taką możliwość zalecam tylko głodom nie mającym co z mamoną czynić. Zalecam jednak, aby w takim przypadku zasiąść moim moneysupporterem (patrz Hyde Park) - tak będzie lepiej. I jeszcze jedno - recenzujęc tę część nie zwracałem na szczegóły. O ile w przypadku "jedynki" nieco zewzyłem oczy, tak tu za [illegible] raz nie z tego - jak crap to crap! Cóż, to już nie ta epoka, więc niechaj spece od tanich konwersji dadzą sobie na wstrzymanie albo będzie w rylu!

ITE MEDIA INNA



BUST A MOVE 2

HIV JAK GRAĆ

Tak jak w pierwszej części BUST A MOVE, musisz wciskać odpowiednie kierunki i/lub symbole (jeśli wybierzesz tryb Mix) nim wciśniesz ostatni symbol (jeśli wybierzesz tryb Easy) na czwartym uderzeniu. Uderzania wchodzące w skład całej sekwencji nie muszą się pokrywać z uderzeniami (nie musisz walić w rytm), ale ostatni klawisz musisz wcisnąć dokładnie w momencie ostatniego uderzenia (tzw. "na 4").

TRYBY ROZGRYWKI

Do wyboru masz kilka trybów rozgrywki: Easy, Normal i Mix (odpowiednik Hard). Jeśli wybierzesz Easy, wszystkie kroki wykonujesz używając tylko klawiszy kierunkowych. W przypadku dossania się do tryby Normal będziesz używać klawiszy kierunkowych oraz "X" lub "●" na czwartym uderzeniu. Jeśli wybierzesz Mix, kroki stawiasz dzięki kombinacjom klawiszy kierunkowych oraz wszystkich symboli ("X", "●", "▲", "■").

ODBIJANIE ATAKÓW

Oprócz możności unikania/blokowania atakow, da się je także odbijać - nie dość, że atak zostaje odparty, to jeszcze oponent ma kłopot. Aby tego dokonać należy wcisnąć odpowiedni klawisz podczas czwartego uderzenia. Jeśli jest to tryb Normal lub Mix - wciśnij klawisz R1 w trybie Easy należy wcisnąć ●. Ataki można cztery razy odbić chyba za w trakcie ich odpierania ktoś schrzani sprawę lub zrobi blok/unik.

ATAKOWANIE PRZECIWNIKA

Każda postać podczas jednego pojedynku może atakować do dwóch razy. Aby zaatakować wciśnij klawisz odpowiedzialny za atakowanie na [illegible] uderzeniu (zamiast klawisza z sekwencji, który właśnie wtedy powinieneś wcisnąć) i wybierasz tryb Normal lub Mix, atak podłożony jest pod klawisz R1. Jeśli wybierzesz Easy, wtedy atak podstawiony jest pod klawisz "O". Ilość baniek w lewym dolnym i prawym dolnym rogu symbolizować ma ilość ataków, jakie pozostały odpowiednio dla pierwszego i drugiego Gracza. Jeśli atak 'siędzia' na wrogu, ten traci 1000 punktów. Najlepszym momentem na atak jest czas jaki przypada na tzw. dance moves (8 uderzań przed odwelaniem [illegible] atak się powiedzie, przeciwnik straci nie tylko 1000 punktów, ale i możliwość odwelenia swojej partii solowej. Możliwość ta przypadnie To[illegible] [illegible] punktów.

PASEK ZAAWANSOWANIA

Najpierw wskaźnik ten jest koloru niebieskiego. W miarę postępów w wykonywaniu figur zmienia kolory. Z niebieskiego na jasnoniebieski, zielony, pomarańczowo-czerwony, aby w końcu osiągnąć barwę czerwoną (to najbardziej zaawansowane układy). Twoje układy stają się coraz to dłuższe i bardziej złożone. Zostaniesz także nagradzany. Graczu, większa ilością punktów.

CIEKAWOSTKI

Dzięki opcji Dance View możesz grać z pełną listą ruchów wybranej postaci. Możesz tworzyć własne układy taneczne i się nimi podniecać. Opcję tą dostępna jest tylko i wyłącznie dla postaci, którymi skończyłeś grę.

Postaci, która występowały w pierwszej części BUST A MOVE,a w drugiej nie, to Fnda, Hamm, Pinky i Gas-O. Być może można je jakość zdobyć, ale nie mam pojęcia jak tego dokonać.

Zdobycie Pandera daje Ci możliwość tańczenia na jego planszy.

Na planszy Robo-Z Gold można tańczyć tylko wtedy, gdy jeden z Graczy gra właśnie Robo-Z Gold.

Podczas wyboru postaci wciśnij "O" aby wybrać podstawowe ciuszki danej postaci lub "T", aby wybrać drugi strój.

ŚCIEŻKA

Gdy grasz w trybie 1 Player, możesz korzystasz z następującej ścieżki (od lewej strony do prawej)

```
                        X   X   X
            X   X   X   X   X   X
X   X   X   X   X   X   X   X   X
```

lub z takiej

```
                        O   O   O
            O   O   O   X   X   X
O   O   O   X   X   X   X   X   X
```

Będziesz pojedynkować się z Panderem po Robo-Z Gold. Trzymasz się tej ścieżki jeśli zdobywasz najlepsze wyniki w poszczególnych planszach.

UNIKI/BLOKOWANIE

Przed wszystkimi atakami można zrobić unik lub je blokować. Aby tego dokonać podczas czwartego uderzenia wystarczy wcisnąć odpowiedni klawisz. Jeśli jest to tryb Normal lub Mix - wciśnij klawisz **R2** w trybie Easy należy wcisnąć "X".

PASKI ZNAJDUJĄCE SIĘ POŚRODKU EKRANU (U DOŁU)

Podczas grania zobaczysz, że u dołu ekranu znajdują się 3 paski. Zielony, czerwony i niebieski - reprezentują one oceniane kategorie - cool, chillin i freeze. Paski mogą się układać od 1 do 3 (jeden nad drugim). Pasek jest dokładany w momencie, gdy obojętnie który z Graczy błyśnie jakimś cool, chillin lub freezem. Jeśli uzbierają się 3 paski znów sytuacja wraca do pozycji wyjściowej - pojawia się 1 pasek. Można powiedzieć, że to rodzaj loteni. Jeśli wszystkie ustawią się w równym rzędku (powiedzmy, że wszystkie liczą po dwa sztabyi, to zaczynają [illegible] Nie wiem dokładnie, jak to działa, ale z tego co się orientuję, to Gracz dostaje [illegible] belki z punktami. Ta "loteria" po pewnym czasie przestaje istnieć.

SYSTEM PUNKTACJI

Najlepiej widoczny jest w trybie Practice. Ujrzysz małą belkę przesuwające się wzdłuż linii z komendami. Twój wynik uzależniony jest jedynie od ostatniego uderzenia. Idealnym momentem na naciśnięcie klawisze od powiedzialnego za ostatnią komendę (czyli podczas czwartego uderzenia) jest miejące, w którym belka znajduje się centralnie pod ostatnią komendę (dokładnie w jej połowie). W ten sposób otrzymujesz więcej punktów i czas przeznaczony na taniec zostaje przedłużony. Pamiętaj, że inne niż ostatnia komenda (odpowiedzialne za czwarte uderzenie) nie muszę być zsynchronizowane z podkładem [illegible] mi. Ale należy sobie zdawać sprawę z faktu, że walenie po klawiszach z odpowiednim tempie pomoże Ci nie wypaść z rytmu.

SEKRETY

Aby mieć możliwość tańczenia Columbo - przejdź grę Shorty.

Aby mieć możliwość tańczenia Robo-Z Gold - przejdź grę w trybie Mix.

Aby mieć możliwość tańczenia Pander - przejdź grę Robo-Z Gold.

Aby mieć możliwość tańczenia ChiChi & Sally - przejdź grę Capoeira.

Aby mieć możliwość grania Sushi, Boy, McLoad, Michael Doi, i Hustle Kong. Nie jestem pewien ale prawdopodobnie dostaniesz te postaci po przejściu gry 10 podstawowymi postaciami.

Piła

GEX 3

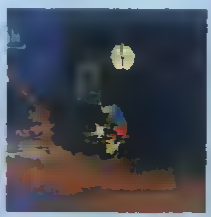
HIV

Oto pierwsza część opisu do gry GEX 3 DEEP COVER GECKO Niestety, pod naciskiem ogromu pracy jaka na mnie spadła w tym miesiącu, złamałem się i nie podołałem ukończyć całej gry Ale trzecia odsłona przygód sympatycznego jaszczura jest na tyle trudna i zakręcona, że zapewniam wszystkich iż nie będzie łatwo i trzeba sobie zaleze wować wiele wolnego czasu i nerwów, aby pomyślnie ukończyć zabawę Wyjaśniam z góry, że wielu motywów nie opisałem z tego prostego powodu że wydają się być oczywiste tudzież do opisania niemożliwe

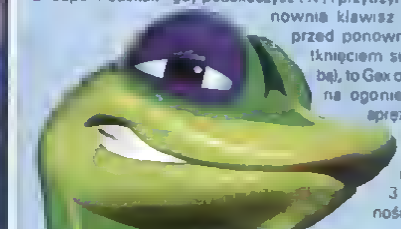
LET'S ROCK

Znajdujesz się w Centrum Dowodzenia (Mission Control) Podejdź do schodów - znajdziesz tu pierwszego PILOTA Proponuję udać się do Wreck Room (dolny poziom) to 'tor treningowy' na którym przećwiczysz 'na sucho' pokonywanie przeszkód Warto także przyswoić sobie podstawowe umiejętności

1 Karate Kick - gdy biegniesz, przytrzymaj klawisz RZ i wciśnij "X" - skuteczny atak z dystansu gwarantujący także dalek zasięg jako zwykły skok (pauz screen)
2 Super Podskok - gdy podskoczysz ("X") i przytrzymasz po nownie klawisz "X" (tuż przed ponownym ze tknięciem się z gle bą), to Gex odbije się na ogonie jak na sprężynie Ta umie jętność będzie potrzebna wiele razy np do wyższego podskakiwania



3 Atak Ogonem - podstawowa umiejętność Gexa strzela nim jak z b za



Pamiętaj, aby na torze treningowym zbierać gadżety jest ich tam kilka gdyż one wliczane są do generalnej statystyki Po pomyślnym ukończeniu tej próby otrzymasz kolejnego PILOTA i wylądujesz w Centrum Dowodzenia Pobiegaj nieco i ogonem rozwalaj wielkie szafy (komputery?) z ogromnymi taśmami które pewnikiem gromadzą informacje Jeśli poczęstujesz ogonem wszystkie trzy (dwie na górnym poziomie, jedna na dolnym) to otrzymasz dostęp do pierwszego poziomu bonusowego - otworzy się tajemne przejście Idź tam i uczyń co potrzeba

POZIOM 5 E.R.E.

Zadania:
1. **Znajdź 50 "much" jako Gex**
2. **Znajdź 50 "much" jako Rex**
3. **Znajdź 50 "much" jako Cuz**

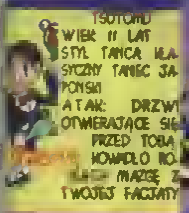
Spoko 3 minuty to aż zanadto czasu Ciekawe jest to że choć zadania są wyznaczone 3, to możesz tylko jedno wykonać - Gexem Spokojnie wszystko się po

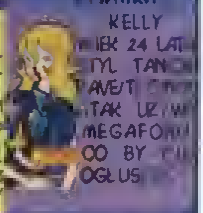
POSTACI

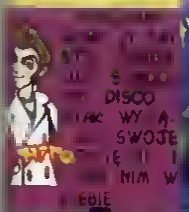
Oto dostępne postaci

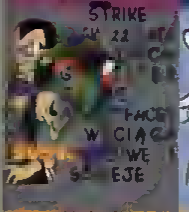
Heat, Comet, S y, Strike, Tsutomu, Capoeira, Bi-O tty-N, Kelly, Columbo, Rebo-Z Gold, P l, Sushi Boy, McLeod, Chichi & Sall l, Del, Hustle Kong

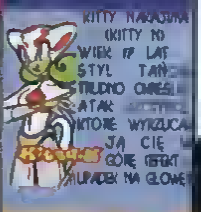
Charakterystyka podstawowych postaci

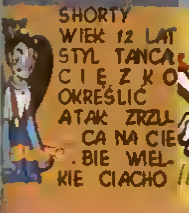












PLANSZE (SCENERIE), NA KTÓRYCH MOŻNA TAŃCZYĆ

Heat, Comet, Shorty, Strike, Tsutomu, Capoeira, Bi-O,Hiro, Kitty-N, Kelly, Rebo-Z Gold, Pander

I koniec dobra rada Jeśli wypadniesz z rytmu czyli się pogubisz, nie próbuj na siłę we weń czekaj az nowe jeden takcik, po czym włącz się w ruch ponownie Na pewno wydzie Ci to dobra a i cennych punktów zaoszczędzi

Podpowiedzi
Rozwalaj automaty z napojami i molestuj 'kuraki' - z każdego takiego pierzastego dziwoląga pozyskasz 3 'muszki'

Udaj się do lodowego świata - The Pole (górny poziom)

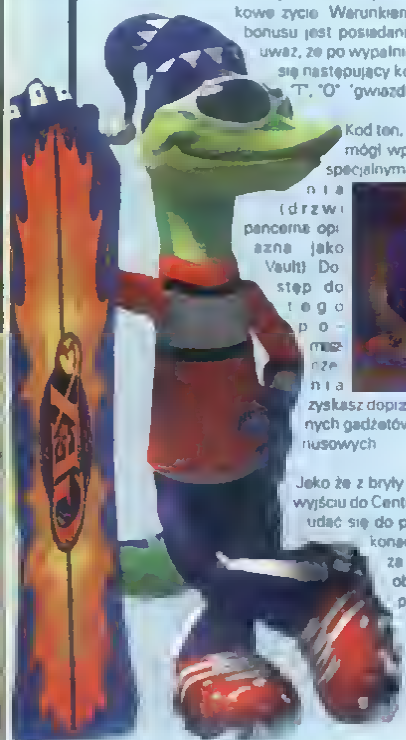
ŚWIAT: THE POLE

POZIOM: HOLIDAY BROADCASTING

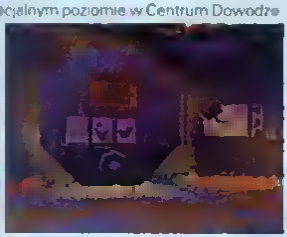
Zadania:
1. Znajdź pięć lodowych pomników
Eksplorując teren netkniesz się na bryły lodu. Wolnij w każdą kilka razy ogonem, o sprawę będzie załatwiona.
2. Załatw elfy szalejące na snowboardzie
Nic prostszego - gdy tylko do nich dotrzesz, za pomocą ogona daj wszystkim (stwierdzono sztuk 5) elfom łupnia.
3. Pokonaj Świętego Mikołaja
Ten gkur z nosem bordowym od wolenia wódy musi dostać po dbie. Technika: Stań, poczekaj aż dziadek rzuci paczką, a gdy to już będzie się zbliżać w Twoim kierunku, wtedy przesuń się kawałek w lewo lub prawo i trzaśnij paczkę ogonem. Paczka zostanie odesłana do dziadka, który zaliczy cios w czajnik (powtórzyć 3 razy).

Podpowiedzi
Gdy znajdziesz zamrożonego w bloku lodu kolesia zrzuć go ze skarpy, a następnie przesuń w okolice ogniska - lód się roztopi a koleś zostanie ocalony
Po rozwaleniu dwóch elfów śmigających na lodowisku zyskasz 'złoty medalion'

Przed wejściem do właściwej planszy (po lewej stronie, nieco u góry) znajdziesz dodatkową planszę - bonusową, polegającą na znajdowaniu dzwonków. Zatem będziesz mógł się tam dostać po ukończeniu tegoż poziomu. Jeśli zadzwonisz na dziesięciu z nich, czyli na wszystkich, to otrzymasz dodatkowe życie. Warunkiem otrzymania dostępu do tego bonusu jest posiadanie 2 'złotych medalionów'. Zauważ, że po wypełnieniu zadania na pulpicie pojawi się następujący kod
'T', 'O' 'gwiazdka', 'K', 'K', 'X'



Kod ten, jak i wiele następnych, będziesz mógł wpisać w pewnym momencie w specjalnym poziomie w Centrum Dowodzenia (drzwi pancerne opisane jako Vault). Do stęp do tego pomieszczenia zyskasz dopiero po zdobyciu czterech specjalnych gadżetów w specjalnych poziomach bonusowych.



Jako że z bryły lodowej uwolniłeś Roxa, to po wyjściu do Centrum Dowodzenia będziesz mógł udać się do poziomu bonusowego, aby wykonać nim zadanie (pamiętasz chyba, za należy rozwalić 3 szafy). Zasady obowiązują te same, co w przypadku działania Gexem.

W Centrum Dowodzenia znajdują się teraz czerwona karta dostępu dzięki której możesz wejść do świata Lake Flaccio (dolny poziom). Udaj się jednak do Clueless (górny poziom)

WIADOMOŚCI OGÓLNE

NURKOWANIE

Jeśli będziesz zmuszony zdobyć gadżet znajdujący się pod powierzchnią wody, to nurkowanie jest wskazane. Będąc na powierzchni wody wciśnij klawisz R2 - Gex zanurkuje. Teraz możesz 'wiosłować' odnożami klawiszem 'X'. Pamiętaj, aby zbyt długo nie przebywać pod powierzchnią wody, bo się to źle skończy - jaszczurowi zabraknie powietrza, które symbolizowane jest czerwoną krechą znajdującą się po prawej stronie ekranu.

MUSZKI

Po zebraniu na danej planszy 50 muszek otrzymujesz dodatkowe życie.

Po zebraniu na danej planszy 100 muszek (czyli wszystkich) otrzymujesz dodatkowego PILOTA.

ZŁOTE MEDALIONY

Zdobywa się je za wykonywanie przeróżnych zadań. Są również dostępne w trudnych do osiągnięcia lokacjach. Ich posiadanie daje możliwość penetrowania poziomów bonusowych. Problem w tym, że należy mieć ich odpowiednią ilość, aby wejść do danego bonusu.

TELEWIZORKI

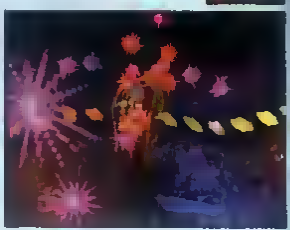
Fioletowy telewizorek
Dodatkowe życie

Zielony telewizorak
Dodatkowe jednostka energii

AUTOMATY Z NAPOJAMI

W wielu planszach pojawiają się automaty z napojami - niby jako element otoczenia. Warto w nie strzelać ogonem, bo często kryją w sobie gadżety.

PILOTY



Za wykonanie danego zadania na danej planszy otrzymujesz PILOTA. To właśnie PILOTY są esencją całej gry. Bez nich nie ma mowy o kontynuowaniu rozgrywki, a to z tego powodu, że określona ich liczba daje możliwość szarpanie w kolejnych planszach.

ZIELONE ŁAPKI

Na Twoją energię składają się cztery małe zielone łapki (widoczne w górnej części ekranu). Za każde oberwanie w palnik tracisz jedną łapkę. Można ją regenerować zbierając telewizorki, z których wylatują muszki (można je zjadać wciskając klawisz 'O').

Wielka zielona łapka - za znalezienie 25 takich łapek otrzymasz możliwość zbierania dodatkowej muszki symbolizującej energię. Ot, będziesz mógł zebrać w czapę nie 4, a 5 razy. Jeśli zbierzesz kolejnych 25 zielonych łapek, będziesz mógł oberwać 6 razy itd. Proces zbierania łapek jest długi i zmudny, ale opłacalny.

ŚWIAT: CLUELESS

POZIOM: MYSTERY TV

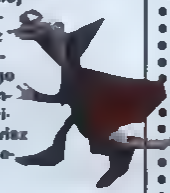
Zadania:

1. Przejdź przez labirynt

Żadne to trudność.

2. Rozwal 3 zbiorniki z krwią

Znajdziesz je w głównym holu. O *tie środkowy zbiornik* moż-na dostać bez problemu, tak z dwome pozostałymi jest pro-blem. Wystarczy pokombinować... Co, nie wystarczy? Oki, w labiryncie znajdziesz statuetkę [doprawdy ciężko mi określić dokładnie jej położenie, hłehłe! Ale... kierując się od wejścia: lewo, prawo, prawo, proste, teraz w kierunku zielonego świa-tła (do płonącej "pochodni") - tuż za winklem znajduje się pożądana statuetka...], trzaśnięcie w którą spowoduje otwo-rzenie tajemnego przejścia. Udaj się do miej-sca, do którego otrzymałeś dostęp i uru-chom machinę. Gdy to uczynisz, zostaniesz przemieniony w wompirka. A wompirki po-trafią fruwać (whatever:). Wyjdź do głównego holu, z piętro wskocz na żyrondol, a z żyran-dola udaj się w pożądane miejsce. Oczywi-ście podczas lotu wciśnij i przytrzymaj klawisz R2 - umożliwi Ci to szybowanie z pomocą pe-leryny.



3. Znajdź 3 mini gry

Mini gry to dziwne sprawy. Miejsca w których występują są oznaczone wkomponowanymi w glebę lupami. Wystarczy sta-nąć na takiej lupie i wykonywać nast. czynności:

a) Gdy znajdziesz na ścianie lub niedźwiadku, to zerknij nań. Wciśnij kiewisz "trójkąt" i przy pomocy lupy przez chwilę na niego łukaj. Zostaniesz zminiaturyzowany i przeniesiony na trofeum. Będziesz walczyć z pchłami (mało to śmeczne...)! Rozwal je (na czubku łba też), po czym otrzymasz czas na zejście na dół (okolice nosa) i zdobycie "złotego medalionu".

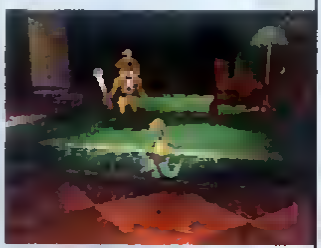
b) Gdy znajdziesz się w kuchni, to zerknij na zlew. Nurkując musisz rozwalać bańki. Jeśli wszystkie rozwalisz (9 sztuk), to pozostały czas musisz spożytkować na wynurzenie i zdoby-cie "złotego medalionu".

c) W pomieszczeniu ze stołem bilardowym wejdź na stół i spójrz przez lupę pod nogi - a dokładniej mówiąc - na mały potwór. Zostaniesz zminiaturyzowany i przeniesiony na stół. Musisz rozwalać kule. Zalecam atak Karate Kick. Jeśli wszyst-kie rozwalisz, otrzymasz czas na zdobycie "złotego medalio-nu".

Po wykonaniu zadania zgarnij PILOTA - jest na tym samym poziomie, gdzie znajduje się pomieszczenie ze stołem bilardowym.

Podpowiedzi

Po skończeniu poziomu i wyjściu z niego, będziesz w holu. Nie przejmuj się na razie "złotym medalio-nem" i "zieloną lapką", któ-ra tkwią na balkonach. Zajdź na dół i walnij w sta-tuetkę. Otworzy się wej-ście do poziomu bonuso-wego, w którym za zada-nie masz rozwalić pięć el-fów na snowboardach.



POZIOM: SECRET

Zadanie:

Rozwal 5 elfów hasających na snowboardach

Za wykonanie zadania otrzymasz dodatkowe życie i kod "K", "K", "O", "O", "T", K"

Teraz udaj się do Centrum Do-wodzenia, a stamtąd do Lake Flaccid (dolny poziom). To roz-budowany świat. Najpierw uderz do piramidy (na wprost).

ŚWIAT: LAKE FLACCIO

POZIOM: TUT TV

Zadanie:

1. Znajdź trzy mumie

Swoje kroki kieruj do pierwszego pomieszczenia po prawej stronie od głównego wejścia - znajduje się tam pierwsza mu-mia (zbierz pozostałość po niej; znajdziesz tam również "zło-ty medalion"). Aha, nawet nie myśl o atakowaniu mumii w momencie, gdy ta wykonuje kręciołek... Teraz kieruj się do drugiego wejścia po lewej stronie. Gdy załatwisz strażnika i rozwalisz Arkę, uaktywnię się echady. Idź tam, dokąd owe "ruchome" schody prowadzą. Gdy dotrzesz do miejsca z Checkpointem, rozwal drugi telewizorek. Dzięki złapanej musze możesz strzelać w pająka (klawiszem "kółko"). Po roz-wolnieniu pająka szybko przeskakuj po kładkach, by zebrać co nieco. Obróć się o 180 stopni i pokieruj się w prawo. Oto Twój cel - trzy okalne podesty (jeden już uaktywniony). Systemem ścieżek na ścianach zrób co należy - uaktywniasz pozostałe dwa źródło "światło", jeśli rozwaliasz mumie (bądź czujny - ścieżka do jednej z mumii prowadzi przez wąską szczelinę w ścianie). Gdy już uaktywniasz wszystkie "lasery", wróć się w miejsce, gdzie zrobiło się jasno (że się tak wyrażę) i wejdź w szczelinę, które dzięki nim powstała.

2. Znajdź 3 Arki i owolnij dusze w nich tkwiące

Chyba nie muszę tego tłumaczyć. Kieruj się w okolice, w któ-rych wykonywałeś pierwsze zadania.

3. Dosiądź wielbłąda i dotrzyj na nim do świątyni

Musisz dotrzeć w miejsce, gdzie walczyłeś z pająkiem, tyle że nie kieruj się w prawo, lecz w lewo. Na wielbłądzie możesz śmiało hasać po grząskim piasku.

Podpowiedzi

Po każdej stracie życia możesz zy-skać dwa życia do-datkowe. Oczywi-ście za sprawą fio-letowych telewi-zorków. Jeden znajduje się w drugiej komnacie po lewej stronie, a drugi w głów-nym pomieszcze-niu - po prawej stronie.

A teraz możesz śmiało uderzyć do poziomu bonusowego. Neskocz na wszystkie podesty ze znaczka-mi "zielonych stóp". Gdy to uczynisz, otwo-rzy się przejście do poziomu bonusowe-go - aby uzyskać do niego dostęp, mu-sisz posiadać 9 "złotych medalionów".

POZIOM: BONUS

Zadanie

Rozwal 5 elfów hasających na snowboardach

Za wykonanie zadania otrzymasz dodatkowe życie i kod "K", "gwiazdka", "T" "K", "T", "pik"

Teraz wyjdź z piramidy i udaj się w stronę skał Po wdrapaniu się na sam szczyt stoku znajdziesz zaryglowane wejście do kopalni - to sakietny po- Seria z ogona otworzy wejście

POZIOM BONUSOWY: SECRET TV

Zadanie:

1. Znajdź 50 "much" jako Gex
2. Znajdź 50 "much" jako Rex
3. Znajdź 50 "much" jako Cuz

Oczywiście wiesz co musisz robić Pamiętaj jednak, że nie masz jeszcze Cuza, więc tylko Gexem i Rexem będziesz mógł wykonać zadanie Będziesz żałować, że tu przybyłeś Greczu Pamiętaj, że granica błędu jest bardzo mała wszystko musisz wykonywać rewelacyjnie e na koniec mieć

A zapasie kilka sekund co by jeszcze po trofeum zdążyć wyskoczyć Oto pierwszy z czterech gadżetów niezbędnych do otworzenie Vault w Centrum Dowodzenia

Wyjdź z poziomu bonusowego i kieruj się prosto przed siebie - 'ruchomym' mostem dotrzesz do

POZIOM: WESTERN STATION

Zadanie

1. Odwiedź "Dzikie Kojoje Linowe"

Cóż tu dużo pisać - na osiołku hasasz po wagonikach, co by do celu dobrnąć.

2. Znajdź 5 kart

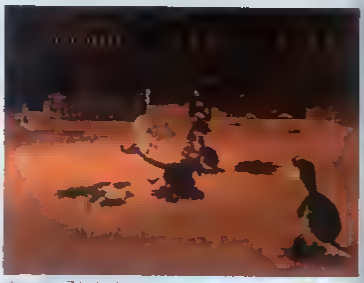
Pierwsza karta znajduje się przed pierwszym wagonikiem, z którym miałeś do czynienie w poprzednim zadaniu. Odbij w lewo. Gdy znajdziesz się obok Checkpointu, to go nie uaktywniaj. Kolejną kartę znajdziesz w kopalni. Po wyjściu na powierzchnię znajdziesz się na okrępie - po drugiej stronie widać wagonik. Zeskocz z osiołka i przejdź po ścienie (błyska się - to złoto!). Tam znajdziesz dźwignię uaktywniającą wagonik. Wróć się po osiołka i na nim przeprav się z powrotem na drugą stronę (ob- wiście na wagoniku). Będą na cmentarzu (ostra tekety na nagrobkach, hehe!) udaj się do kostnicy pod nazwą "Penna", hlehhe - znajdziesz tam trzecią kartę. Zeszłą do drugiego podobnego przybytku także się udaj - czwarta karta. Gdy znajdziesz się już na szczycie wzgórze - znajdziesz tam PILOTA. Ale nie bierz go teraz, bo szkoda trudu - w następnej próbie nie będziesz się musiał ugonieć za kartami, a i tak będziesz tu musiał przybyć ponownie. Wyjdź za ogrodzenie (cały czas na grzbiecie osiołka, bo w przeciwnym razie wtopa!) i wskocz na dach "dyskoteki" - znajdziesz "złoty medalion". Wróć się teraz do momentu, gdzie musiałeś uruchomić wagonik. Znajdując się przed wagonikiem nie wskakuj nań, lecz zeskocz w dół - znajdziesz się na torach

(gdybyś spadł, to spoko - osiołek będzie czekał, a do góry dostaniesz się kombinując nieco koło siwego drzewa przed kopalnią...). Oto ostatnia karta. Torami udaj się do pieczary, skąd zgarnij pożądanego PILOTA.

3. Udaj się na szczyt góry.

Teraz już wiesz, co masz robić...

Podpowiedzi Pod stromo gór ki wdrapiesz się tylko i wyłącznie na grzbiecie osiołka, który jest głównym środkiem trans portu w tej planszy



Niewidzialny bandyta musi dostać w kły trzy razy, aby się odczepić Z kolei facet a tzucającego w Ciebie swoim głupim lbem potraktuj tak samo jak zapijaczonego Świętego Mikołaja - gdy łeb będzie się zbliżał przesuń się nieco w lewo lub prawo i strzel weń ogonem Staraj się znajdować w dużej odległości od jegomościa, bo z bliska próby te mogą się źle skończyć Co prawda do jego zgładzenie wystarczy jeden strzał ale facet jest na tyle upierdliwy, że pojawia się kilka razy w całym poziomie

Ukryta lokacja - wejdź pod wodospad znajdujący się obok Checkpointu

Kilka razy zaliczyłem się przez nieuwagę - pamiętaj, że zeskakując z osiołka robisz to przez jego łeb, więc postaraj się nie zatrzymywać nad skrajem przepaści, bo wtopa gwarentowana

Gdy wyjdziesz już z planszy, to zauważysz, że znajduje się tuż przy załadowane materiałami wybuchowymi wejście do chodnika Wyjdź przed pieczarę i kieruj się w lewo Znajdziesz przełącznik - jest to detonator Wybuch otworzy przejście Udaj się zatem tam, skąd przed chwilą przybyłeś i spenetruj chodnik Znalezisko zapamiętaj, co by przybyć tu w odpowiednim momencie

Wyjdź przed pieczarę i zeskocz w dół Wejdź w jaskinię pod wodospadem

POZIOM: ARMY CHANNEL

Zadanie

1. Rozwal reflektory i 5 namiotów

Reflektorów pozbądź się z pomocą ogromnych spiuw na korbkę, hlehhe, a namioty najzwyczajniej w świecie rozwal ogonem. Uważaj na miny. Jeśli pomyślnie wykonasz zadanie, helikopter przetransportuje niespodziankę (nie, nie będzie to MM...; BTW: Don't You ever give up?).

2. Znajdź miasto w poszukiwaniu pięciu skrzyni z pociskami idź prosto przed siebie - wyjdź wielką bramą. Wsiadaj do czołgu i siej zniszczenie. W zniszczonych budynkach znajdziesz skrzynie. Jeśli pomyślnie wykonasz zadanie, helikopter przetransportuje niespodziankę - znajdziesz ją na dachu jednego z domostw.

3. Podprowadź z HQ tajną akta

Rozniesz ten choleryny poligon na strzępy i rąbnij akta. Jeśli pomyślnie wykonasz zadanie, helikopter przetransportuje

niespodziankę.

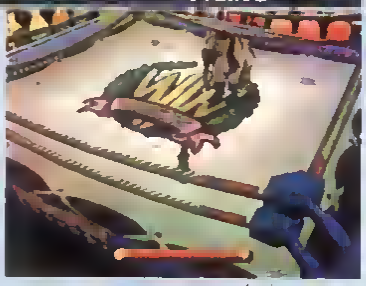
Podpowiedzi
Staraj się nie wchodzić w pola oświetlone przez reflektory bo dostaniesz serię przez piersi

Po wyjściu z planszy udaj się do pomieszczenia obok To miejsce także zapamiętaj lub udaj się do niego, jeśli możesz

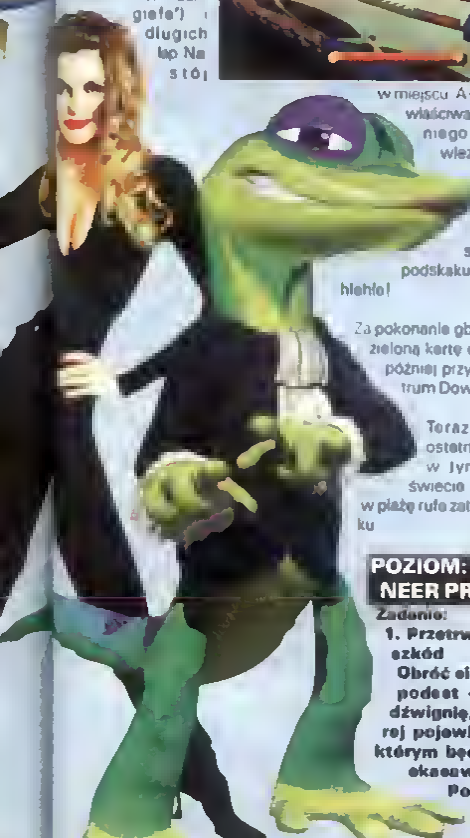
Teraz udaj się do zielonkawej szafki (po lewej stronie od głównego wejścia do tego świata) która przeniesie Cię na wzgórze Znajdziesz tam ring, a na nim poziom bonusowy - WWGEX Wrestling

POZIOM: WWGEX WRESTLING

Zadanie:
Pokonać osiłka, który chce Ci zrobić krzywdę.



Podpowiedzi
Hm, unikaj jego ataków (próbuje się na Ciebie rzucić, czasami robi 'Zangiefa') i długich lap Na stół w miejscu A gdy nadarzy się właściwa okazja, ładuj w niego ogonem ile wlezie Wygląda to dosyć komicznie, gdy takie bydle lepie się za nogę podskakując na drugiej hihihe!

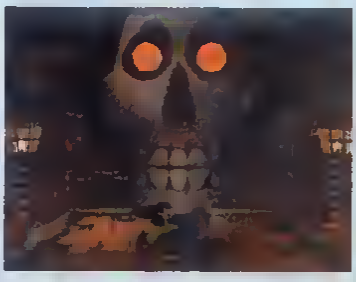


Za pokonanie gbura otrzymasz zieloną kartę dostępu, która później przyda się w Centrum Dowodzenia

Teraz udaj się do ostatniego poziomu w tym mozolnym świecie Jest to wbita w piaszę rufa zatopionego statku

POZIOM: BACCANEER PROGRAM

Zadanie:
1. Przetrwaj tor przeszkód
Obróć się i wejdź na podest - uaktywnij dźwignię, dzięki której pojawi się działo, którym będziesz mógł okaseować czachę.
Po lewej stronie, za beczką (którą przepchnij) we wnęce znajdziesz "złoty medalion". Darwij się do armaty, z pomocą której wybij oczyeka w czaszce, które otworzy dziób - przejdź przezeń. Po lewej stronie przesuń beczkę pod skrzynię i wskocz na nią, a następnie, w celu kontynuowania wycieczki, wal po ścianie. Ta samo uczyń po przeciwnej stronie. Teraz dobierz się do skóry pirata. Wskocz na beczkę i wspinaj się po ścianie. Wal ogonem w pokrętło, wskocz szybko na pomost i w ostatnim momencie z pomocą Karate Kick przepraw się na pożądaną platformę. Dzięki serii takich sprawnych ruchów przebrniesz przez ten czysto platformowy motyw, aby w końcu dotrzeć do toru przeszkód. Tam musisz unikać duuużych kolców, co można skutecznie czynić chowając się w dziurach w podłodze. Jeśli przejdziesz przez tor przeszkód, walnij w beczkę (zacznie odliczać), wskocz na dachę znajdującą się na niej, a gdy po wybuchu znajdziesz się w górze, okocz, aby dostać się do PILOTA.



2. Zatop 4 piracie statki
Przepraw się przez wszystko to, co wcześniej, tyle że wejdź w drzwi prowadzące do dalszej części statku. Zeskocz na najniższy pokład i wchodząc do kolejnych drzwi, a pomocą armat rozwalaj statki. Gdy już wszystkie rozniesiesz na strzępy, przesuń się na rufę statku i po linie zjedź po upragnionego PILOTA.
3. Próba "choroby morskiej"
Przepraw się przez tor przeszkód i wejdź w drzwi. Od razu wejdź do góry po siatce, a skacząc po kolejnych elementach i zawieszonych beczkach dojdziesz do PILOTA. Współczuję wszystkim tym, którym zbiera się na wymioty od nadmiaru huśtania...

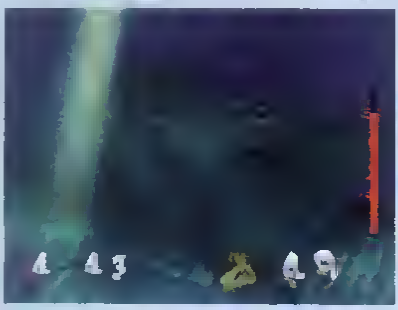
Po wyjściu z planszy przejdź po ścianie dostaniesz się do wajchy, która wyeliminuje kraty ograniczające dostęp do sekretnego poziomu Zapamiętaj to miejsce aby w odpowiednim momencie się tutaj wstawić Wyjdź z tego poziomu i podejdź do parasola (po lewej stronie) - wskocz nań i dostań się do "złotego medalionu" Teraz możesz wyjść z tego świata W Centrum Dowodzenia dostałeś dostęp do świata Slappy Valley (dolny poziom), więc czym prędzej udaj się tam
Świat Slappy Valley

Wejdź na most wiszący i przejdź dalej Gdy już będziesz w środku, skieruj się w lewo - wejdź do pieczary Idź przed siebie, a w wodzie (zanurkuj) znajdziesz dwie "zielone łapki" i "złoty medalion" Wynurz się na powierzchnię, aby dostrzec ukryty poziom

POZIOM: SECRET

Zadania:
1. Znajdź 50 "muszek" jako Gex
2. Znajdź 50 "muszek" jako Rex
3. Znajdź 50 "muszek" jako Cuz

Oczywiście nadal nie możesz grać jako Cuz, więc wykonaj zadania nr 1 i 2.



Na wykonanie zadania masz kilka minut i zapewniam Cię, że jest to czas absolutnie wystarczający na to, aby zebrać wszystkie "muszki". Musisz jednak wiedzieć, że we wraku znajduje się tajemna komnata, w której znajdziesz baterię. Przesuń ją tak, aby weszła w urządzenie znajdujące się przed nią. Jeśli to zrobisz, to musisz później dopłynąć na "mostek", aby przekręcić odpowiednią dźwignię. Dzięki statku przesuną się w lewo i wystrzelą. Popłyń do jaskini, która teraz jest otwarta, a tam znajdziesz "klaps" filmowy. Oczywiście w międzyczasie zbieraj muszki. Jeśli wszystkie zbierzesz, to suń w okolice dziobu statku, tam znajduje się Twój łup.

Za poprawne wykonanie zadania otrzymasz 1 z 4 niezbędnych gadżetów do otwarcia Valley w Centrum Dowodzenia. Jeśli zebrałeś "klaps filmowy", to i filmik obejrzysz.

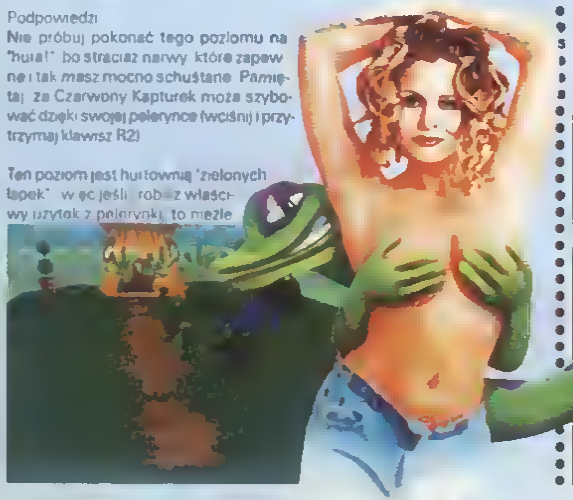
Po wyjściu z tego poziomu udaj się w lewo - dotrzesz do końca ścieżki, gdzie znajdziesz "zieloną łapkę". Po ścianie zaasuwej dalej. Znajdziesz się na skałach, kieruj się w lewo. Widzisz to wielkie zielone "coś"? Z tyłu wskocz na liście, aby zjechać "zieloną łapkę". Zeskocz na dół i wejdź do środka.

POZIOM: FAIRYTALES TV

Zadania:
1. Wespnij się na wielką fasolę
Od razu obróć się - "zielona łapka". Gdy dojdziesz do wielkiej fasoli, musisz non stop przeć do góry. Nie jest to łatwe zadanie, ale wykonalne (kwestia czasu).
2. Zniszcz trzy domki świnek
Po znalezieniu domków pamiętaj o dokopaniu świnkom, bo w przeciwnym razie ona tego dokonają, tyle że Twoje siedzenie ucierpi...
3. Znajdź 3 świeczki
Świeczki znajdują się na liściach fasoli. Wystarczy przenąć świeczkę, aby została zaliczona.

Podpowiedzi:
Nie próbuj pokonać tego poziomu na "hura!", bo stracisz nerwy, które zapewne i tak masz mocno schustane. Pamiętaj, że Czarwony Kapturek może szybować dzięki swojej pelerynce (wciśnij i przytrzymaj klawisz R2).

Ten poziom jest hurtownią "zielonych łapek" - w pc jeśli robisz właściwy użytek z peleryny, to między



się obłowisz.

Co jakiś czas będziesz znajdować tajemnicze szare medaliony, wydobywać by się mogło nikomu i niczemu nie służące. Prośnij jednak w takie cacko, a na samym dole (u stóp tej "góry") utworzy się coś w rodzaju lustra. Gdy po spadnięciu z lodygi na dół podejdziesz do owego niby-lustra i spojrzysz na nie przez moment (przytrzymaj klawisz "T"), to zostaniesz automatycznie przeniesiony w miejsce, gdzie prasnąłeś medalion!

Po wyjściu z poziomu zostań w jamie. Po ścianie wejdź do poziomu bonusowego.

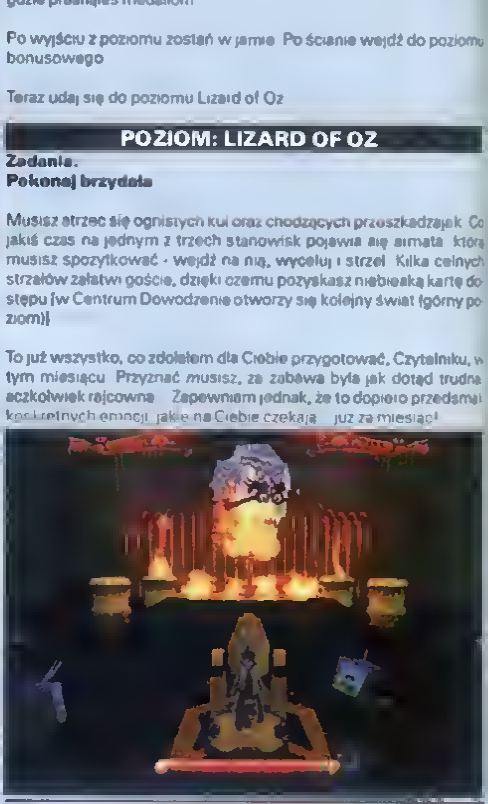
Teraz udaj się do poziomu Lizard of Oz.

POZIOM: LIZARD OF OZ

Zadania:
Pokonaj brzydala

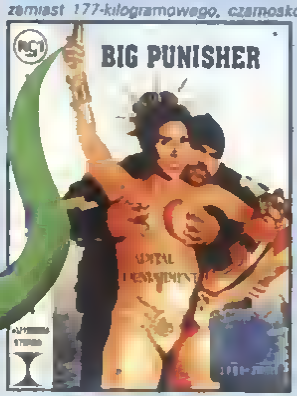
Musisz strzec się ognistych kul oraz chodzących przeszkadzajek. Co jakiś czas na jednym z trzech stanowisk pojawia się armata, którą musisz spożytkować - wejdź na nią, wyceluj i strzel. Kilka celnych strzałów załatwi gościa, dzięki czemu pozyskasz niebieską kartę dostępu (w Centrum Dowodzenie otworzy się kolejny świat (górny poziom)).

To już wszystko, co zdołałem dla Ciebie przygotować, Czytelniku, w tym miesiącu. Przyznać musisz, że zabawa była jak dotąd trudna, aczkolwiek rajcowna. Zapewniam jednak, że to dopiero przedsmak konkretnych emocji, jakie na Ciebie czekają już za miesiąc!



CZY GEX LUBI HIP HOP ???

Czy wiecie skąd wziął się pomysł na okładkę (i podtytuł) gry GEX 3 DEEP COVER GECKO? Otóż w USA mieszka taki raper, niejaki Big Punisher (Wielki Karacz???), którego debiutancki album pt. „Capital Punishment" posiada prawie identyczną okładkę (tylko w Europie w Stanach jest ona całkiem inna - czyżby cenzura?). Oczywiście jest kilka szczegółów je różniących: inna panienka, zielony i chudy Gex zamiast 177-kilogramowego, czarnoskórego latynosa. W każdym bądź razie pomysł jest taki sam, tyle że Big Pun był pierwszy. Także podtytuł Gesa jest „zwalony" z płyty Pana Puszystego. „Deep Cover" jest podtytułem piosenki „Twinz", która to jest coverem (głębokim) utworu pod tym samym tytułem, będący kiedyś wykonywany przez słynnych westkoastowców Dr Dre i Snoop Doggy Dogga. Czyżby panowie z CRYSTAL DYNAMICS interesował się Hip Hopem? Jeśli tak, to ich bardzo lubię (not this 2 jerek).



Pita

Asterix

ASTERIX - synonimy kompletnego zaskoczenia. Miała to być gra platformowa o wyższego stratega. Tak, strategia dla początkujących, do której przyda Ci się garść porad

✔ Twoja tura składa się z trzech faz

1 faza: Rozdysponowanie Magicznego Napoju (Deploy)

W zależności od stopnia zaawansowania w grze Magiczny Napój dostajesz w zróżnicowanych ilościach. Oczywiście na samym początku kilka kapek Ci przysługuje, lecz wraz z upływem czasu będzie tego nieco więcej. Pomiędzy swoimi prowincjami musisz go w miarę rozsądnie rozdzielić. Możesz to czynić w dowolny sposób - gdzie dusza zapragnie. Jednak jeśli wokół Twoich prowincji znajduje się wiele oddziałów wroga, to nie przydzielaj całej dawki eliksiru jednej prowincji. Jeśli chcesz danej prowincji przyznać całą rację, to przytrzymaj klawisz „X" nieco szybciej to potrwa

2 faza: Atak (Attack)

Określasz prowincję, którą chcesz przeprowadzić atak. W zależności od tego, ile razy naciśniesz klawisz „X", tyle jednostek zwerbujesz do ataku (cyfra/liczba widniejąca obok miecza). W pobliżu podświetlone zostaną pola Twoje jak i przeciwnika. Jeśli jednak kliknięsz na jednej ze swoich prowincji, to jednostki się tam przemieszczą na stałe, a Ty stracisz ruch. Jeśli kliknięsz na prowincję zajmowanej przez wroga, to dojdzie do konfrontacji. W ten oto sposób musisz dokonać kilku ataków (4)

3 faza: Modyfikacje (Adjust)

W tej fazie możesz przemieszczać jednostki pomiędzy własnymi prowincjami. Spróbuj przenieść jednostki z prowincji które znajdują się daleko od tych, które są atakowane. Tam oddziały będą się nudzić, a ich członkowie pewnikiem cały dzień spędzą na dłubaniu w nosie - nic Ci po tym

✔ Płaskie platformowe

Mapa

Na mapie (R1) oznaczone są jako pola z marchewkami (Roman Fort, The Forest, French Alps, Aquae Calidae, Narbos, Pirate City, Carnac). Ale nie wszystkie. Plansze „Throw The Romain" nie są oznaczone na mapie. Pamiętaj, aby dobrze strzec tych prowincji, gdyż ich zdobycie do najłatwiejszych nie należy, stoi się zawsze mieć tam kilka oddziałów na zapas

Throw The Romain:

Naciskaj klawisz „kwadrat" - w ten sposób będziesz rzucać corez to szybciej biednego legionistę. Aby cisnąć nieszczęśnikiem, musisz wcisnąć w odpowiednim momencie klawisz „X". Za każdy udany rzut, w zależności od lotów, rośnie pasek znajdujący się po lewej stronie ekranu. W trzech próbach musisz łącznie rzucić żołnierzem tak daleko, aby pasek urósł do końca. Jeśli Ci się to uda, prowincję zajmiesz. Jeśli nie, to pupe zbita. Warto pamiętać, że jest możliwe całkowite nabicie paska w dwóch próbach - w jednej można skusić

Jak rzucić najdalej? Otóż staraj się wypuścić żołnierza w momencie, gdy strzałka znajdzie się przy środkowej, najdłuższej kresce - najdalsze loty zakończone efektownym zaryciem rylem w glebę

✔ Garść porad

Atakując prowincję na której czeka Cię konkurencja „Rzut Rzymianinem" (Throw The Romain) nie wystawiaj zbyt dużej ilości oddziałów. Wystarczy jeden, nawet w przypadku, gdy na tej prowincji znajduje się 10 i więcej jednostek wroga. Jeśli ukończysz pomyślnie konkurencję, to małym nakładem zgarniesz prowincję, a w przypadku wtopy straty nie są duże

Gdy napotkasz na swojej drodze oddział Rzymian uformowanych w tzw. „żółwia", to uderzaj weń z

boku - tam gdzie dzidy nie wystają. Możesz także zaatakować kamorem lub beczką

Jeśli w lesie natkniesz się na dzika, który pragnie Cię staranować, to solidnie przyłóż mu w kieł - najlepiej w lewy ! Dzicyzna wpływa pozytywnie na ilość energii, jaką posiadasz

Jeśli po raz pierwszy wysyłasz swoje oddziały na prowincję, którą należy posiąść w sposób „platformowy", nie przeginaj z ilością wystawionych jednostek. Na pierwszy raz niech to będzie nie więcej jak 5 jednostek stanowiących mięso armatnie odjął zwiadowczy z góry skazany na wiopę manto konkretne. Jeśli jednak już poznałeś dany poziom i jesteś pewien, że sobie poradzisz z pomyślnym przejściem przeprawieniem, to wystaw ok. 10 jednostek - w ten oto sposób będziesz miał na planszy sporo energii, tak przeciwnej

Walcząc z osiłkami, którzy Ciężko biją, staraj się używać nóg. Tzn. dawaj dyla kiedy możesz. Dzia-

łaj z doskoku - jak szybki bokser. Doskok - sierp - ucieczka. Doskok - podbródkowy - ucieczka

W planszach platformowych rozwalaj wszelkie elementy otoczenia, które wyrażają ku temu skłonność. W beczkach, skrzyniach i innych będziesz znajdzieś monety

Jeśli zajdzie ostatnią prowincję i chcesz wyłączyć końcowe buto to daj się na wstrzymanie to jeszcze nie koniec. Teraz będziesz musiał rozprawić się z piratami i gladiatorami pod kątem

się łvami (aby zejść na niższy pokład z „bocianiego gniazda" zeskocz wprost na liany). A potem

po obejrzeniu właściwego za kończenia zrób to do para głównych bohaterów, albo z rozpędu walnij barana w ścia no (i po co było to wszystko?!)

ARMY MEN 3D

MYSZAQ

Nie będzie [illegible] typu "idź w lewo i strzał", gdyż skurat do tej gry ciężko by było taki stworzyć. Dlatego najpierw opiszę broń dostępną w grze, potem pojazdy oraz przeciwników. Na końcu podam kilka ogólnych podpowiedzi do gry, a także trochę wskazówek do konkretnych misji.

DODATKI

Wykrywacz min (MINESWEEPER)

Jak sama nazwa wskazuje służy do wykrywania podłożonych min. Poruszając się nim możesz także rozbrajać miny.

Apteczka mała (MEDICAL KIT)

Częściowe uzupełnienie energii.

Apteczka duża (MEDICAL PACK)

Całkowite uzupełnienie energii. Zanim jej użyjesz, zobacz czy masz energii mniej niż połowę. Jeżeli tak, to opłaca się zużywać dużą apteczkę - małe wystarczy tylko małe.

Informacja (INFORMATION)

Pojawia się w różnych częściach danej misji, dając kluczowe podpowiedzi do jej ukończenia (na pokazuje dalszą drogę, ostrzega przed zaminowanym terenem).

BROŃ

Karabin (RIFLE)

Podstawowa broń [illegible] ograniczoną ilością amunicji oraz prawie [illegible] zasięgiem strzałów. Strzelnie [illegible] od początku gry. Walić jednak mierząc tylko pojedynczymi nabojami, co skuteczność ogranicza jej efektywność.

Karabin automatyczny (AUTOMATIC RIFLE)

Wystrzelone naboje mają spory rozrzut. Zmniejsza to trochę celność tej broni, ale w końcu musi być coś za coś. Dodatkowym minusem jest słabsze ogramiczony zasięg owego guna. Jednak gdy przeciwnik poczuje kosiącą serię na [illegible] dokończ za broń.

Granaty (GRENADES)

Granat jest [illegible] z najbardziej [illegible] najskuteczniejszych [illegible] w grze. Granatu mierzy znaczyć praktycznie wszystko, nawet to co znajduje się w większej odległości. Musisz je znaleźć [illegible] wszędzie [illegible] są niezbędne do [illegible] gry. [illegible] Nowy zapas granatów sprawdzi się w danym momencie posiada [illegible] jest [illegible] chociaż to [illegible] zyskać granatom [illegible] za [illegible] dwie [illegible] a [illegible]

Miny (MINES)

Miny są rzadko wykorzystywane w grze z [illegible] ości, aczkolwiek nie należy lekceważyć ich. W pojedynku z [illegible] graczem Z [illegible] wejdź do [illegible] pod [illegible] Poza [illegible] [illegible] [illegible]

PODPOWIEDZI DO MISJI

Desert/Depot Run

Prosta misja, w której jedynym problemem są [illegible] Użyj techniki turlania aby [illegible]

Desert/Spy Hunt

Kolejna prostacka misja. Znajdziesz tu wiele apteczek, dzięki którym możesz szybko [illegible] energię. Aktorat w tej [illegible] okopy z [illegible] nowymi możesz mszczyć za [illegible] granatów

Desert/Drive By Rescue

Najpierw [illegible] Tam [illegible] wyłyrwacz min i przy jego [illegible] zaminowaną ścieżkę. Pudłość dupem (to zależy z drutu kolczastego i rozwal go strzelając w beczkę stojącą obok. Jedź dalej - aż do helikoptera na wzgórz

Desert/Comm Down

W tej misji czeka Cię pierwsza walka z czołgami - azuk dwie. Pierwszego czołgu możesz się pozbyć w prosty sposób - wyskocz, że ułyjesz [illegible] w okopie, rzuciasz [illegible] granatów. Z drugim będziesz już miał większe problemy. Musisz albo grubość dopalne schronienie przed strzałem z czołgu i atakuj czołgu, albo [illegible] granatami, albo polić na żywioł i atakuj bezpośrednio walkę z czołgiem. Wymagać to będzie od Ciebie [illegible] zręczności i precyzji, ale atutu w tej [illegible] może to przynieść zamierzony efekt. Zniszczonymi granatami wybuchowymi rozwal wieże

Desert/The Key

Sprzęt znajdujący się na szczycie piramidy chroniony jest przez potężnych karabiny maszynowe, których pozbyć się możesz jednym granatem z kwadratu. Pierwsza rzecz, którą musisz zrobić, to pozbyć się wszystkich przeciwników znajdujących [illegible] przed piramidą. Następnie przejdź na rampę i [illegible] to co możesz. Wyjdź z piramidy i [illegible] Przejdź na drugą stronę piramidy i zejdź [illegible] się w większej odległości. Obok [illegible] zdasz Generałowi Plastu [illegible] kiedy go rozwalisz. [illegible] Wróć następnie przed [illegible] ich bazowych na zboczu po [illegible] dasz wejść na szczyt [illegible] sty klucz. Teraz [illegible] wyleć [illegible] głów, które się pojawią

Desert/Dry Gulch

Banalna misja. Jedynym problemem jest czołg. Pewnej chwili, aż zjedzie [illegible] z [illegible] wtedy zejdź się żołnierzami których ochraniał

Alpine/Downed Chopper

Są trzy [illegible] przejścia te misja ja podaje jeden z nich. Musisz szybko pozbyć się namiotów, w których śpią żołnierze. Teraz idź strzałów w beczki stojących koło namiotów i bedzie po sprawie. Jedyny problem to to, że musisz działać szybko - zanim żołnierze wyleżą z namiotów, bo będziesz miał poważne problemy. Później pozostaje Ci tylko wsiąść do helikoptera.

Alpine/Lumber Strike

Gdy przejedziesz [illegible] wyjdź oczyść początkową część obozu z [illegible] Następnie przejdź na prawo i oczyść wejście do bazy. Przejdź na środek drogi i rozwal gostków będących pośrodku. Wróć się z powrotem w [illegible] z karabinem maszynowym. Następnie przejdź dalej i rozwal gostka z Bazooka, idź w lewo, rozwal kolejny [illegible] z karabinem maszynowym. Zabierz materiały wybuchowe i rozmieść je obok helikoptera. Odczekaj aż granaty wybuchną - i misja skończona

Alpine/Mining Camp

Misja, która polega na zabiciu wszystkich przeciwników. Jedynym problemem jest [illegible] z miotaczem ognia - musisz go bardzo szybko zabić

Alpine/Race to the lake

Kolejna misja, w której trzeba wszystkich zabić. Od razu stracisz Cię gostek z bazooką, ukry [illegible] skale- [illegible] stamtąd go zabij. Reszta jest prosta (przynajmniej [illegible] h [illegible] ych zabić do wykonania zadania wszystkich tyle

Alpine/Ten Express

[illegible] stwarzają cztery [illegible] czołgi z karabinami maszynowymi, które ostrzeliwują Cię na samym początku misji. Aby uniknąć strzałów, możesz wejść na wagonik po prawej stronie i stamtąd pozbyć się trzech z nich. Ostrożnie rozwalić wykonując manewry z turlaniem się

Alpine/Train Station

Aby szybko zacząć tę misję najlepiej jest od razu pobiec w lewo [illegible] przez tory kolejowe. Pamiętaj, aby [illegible] z ogromowane [illegible] Bądź również przygotowany na walkę z czołgiem. Kiedy przejdziesz przez tory, idź w prawo, a później w lewo. Kiedy dotrzesz drogę zaatakują Cię sioły. Zobaczysz tam dwa okopy z karabinami maszynowymi rozwal je. Następnie zajmij się [illegible] najlepiej musisz granaty. Teraz idź dalej i zdobądź klucz

Alpine/Prison Break

Misja ta podzielona jest jakby na cztery części. W pierwszej [illegible] zwalić okop z karabinem maszynowym. W drugie pozbądź się czołgu. W trzeciej musisz „zwiedzić" więzienie i jego otoczenie, eliminując wszystkich przeciwników, a także wysadzając budynek. A w ostatniej zajmujesz się już kilkoma otoczeniem helikoptera, do którego musisz zaprowadzić zakładników

Bayou/Weapon Plant

Prosty etap, który polega na wyeliminowaniu wszystkich przeciwników

Bayou/Colonels Mansion

Tutaj czeka Cię rozprawa z trzema czołgami. Aby się ich pozbyć, musisz zrobić tak: stań pośrodku drogi [illegible] z bazooki aż do wyczerpania [illegible] Ci się skończy amu [illegible] pobiegnij pasuj [illegible] wróć w to samo miejsce. Po tym jak [illegible] czołgi, pozwrać uwalnianego gostka (oczywiście) przed budynek, gdzie czeka bestia na Wasz [illegible]

Bayou/Bridge Battle

Będzie trudna misja, a to z dwóch powodów - pierwszy to zmasowane, zaprogramowane wcześniej ataki na pułkownika, a drugi to przeprawa przez most. Na początku pułkownik [illegible] trzeli kilku gostków, ale po [illegible] pobiegnie dalej. Ty musisz szybko zająć się gostkiem z bazooką, zanim on zajmie się pułkownikiem. Za każdym razem uleyty jest on na szczycie małej górki - szybko tam pobiegnij i załatw sprawę. Na polu minowym znajdziesz wiele amunicji oraz apteczek - zwracaj je wiecie. Aby bezpiecznie przedostać się przez miny, musisz szybko zmierzać ubezpieczając z wyłyrwacza min na czołgu, z oświrotnia. Ten mały wysiłek warty jest zdobytych rzeczy. Teraz czeka Cię druga część misji - most. Będąc po lewej stronie zabij znajdującego się po drugiej stronie [illegible] Kiedy już [illegible] go pobiegniesz, wróć po pułkownika poprowadź go do końca poziomu

Bayou/Bourbon Street

Kolejna [illegible] [illegible] ata [illegible] czającym [illegible] Tutaj [illegible] wyczyścić [illegible] pluby. [illegible] [illegible] erowe przedstawienie akcji [illegible] gry (trochę od góry). Dzięki temu możesz zobaczyć [illegible] cze się za budynkiem i gdyby ułożeniem się przeciwnika. A potem [illegible] zarli z karabinu lub mały granat załatwią sprawę. Największym problemem są dwuosobowe oddziały złożone z żołnierzy z bazooką [illegible] m ogn [illegible] najlepsze są granaty

Bayou/City of the Dead

Najpierw [illegible] zdobyć motorek, który ukryty jest na [illegible] nierza po pr [illegible] stępne [illegible] z [illegible] w lewy górny [illegible] [illegible] pompkową. Kiedy wydostaniesz z cmentarza [illegible] z bazookami. To tyle, dalsza część misji na pewno powinna Ci sprawić przyjemność. Kiedy ją skończysz, czeka Cię obejrzenie filmiku końcowego

SŁOWNICZEK

PSX EXTREME autorstwa

ALGORYTM

Grupa rozkazów lub instrukcji przygotowanych w celu wykonania pewnego zadania lub rozwiązania problemu (np. algorytm teksturowania opisuje sposób obliczania koloru piksela na ekranie a algorytmy walki w bijatykach opisują zachowanie zawodników sterowanych przez komputer)

ALFA

Pierwsza działająca wersja programu. Zazwyczaj posiada jeszcze dużo błędów a część procedur jeszcze nie ukończono. Zazwyczaj nie jest rozpowszechniana, bo może znacznie odbiegać od gotowego produktu (patrz też: Beta)

BETA

Program w fazie bliskiej ukończenia, choć nadal zawierający pewne błędy lub niedoróbki. Najczęściej dostarczany krytykom (w tym zgi(Red Iom) jako wersja "przedprzemierowa" często też pojawia się w zestawach demonstracyjnych [illegible] płyty "Demo x" dostarczane wraz z PlayStation)

ASEMBLER

Język Assembler [illegible] mających [illegible] pośrednią [illegible] ogramowanie [illegible] m. Instrukcje te są przetwarzane przez program (zwany także asemblerem) na serię 0 (zero) i 1 (jedynek) - jedynych symboli rozumianych przez procesor. Ponieważ każda instrukcja asemblera (zwana mnemonikiem) odpowiada dokładnie jednemu [illegible] rozkazowi procesora, używając asemblera można maksymalnie wykorzystać możliwości oferowane przez procesor - programy są krótkie i bardzo szybkie. Z drugiej strony - pisanie i debugging (poprawianie) programów w asemblerze wymagają dużych nakładów pracy, gdyż jego rozkazy dotyczą podstawowych operacji. Ponadto każdy procesor posiada nieco inny zestaw rozkazów i rejestrów, więc przenoszenie programu z jednej platformy na inną jest bardzo utrudnione. Z tego powodu większość programów (w tym gier) pisze się w językach wysokiego poziomu (np. C), bo jednemu rozkazowi języka wysokiego poziomu może odpowiadać nawet kilkaset instrukcji asemblera (choć najczęściej liczba ta rzadko przekracza kilkanaście). Dzięki "rozbiciu" rozkazu na części składowe możliwe jest maksymalne [illegible] optymalizowanie (optymalizacja polega na takim przekształceniu programu, aby wykonywał się najszybciej jak to możliwe lub był jak najkrótszy) programu, więc w asemblerze powstają zazwyczaj procedury krytyczne ze względu na szybkość albo bezpośredni dostęp do zasobów sprzętowych (np. większość procedur zawartych w API)

C

Język programowania "C" jest obecnie jednym z najpopularniejszych języków programowania, szczególnie na platformach wyposażonych w szybkie procesory i duże ilości pamięci. Jeszcze kilka lat temu C był uważany za język niepraktyczny (szczególnie w erze komputerów 8-bitowych), ale wraz z rozwojem informatyki i wprowadzeniem coraz to nowych rozwiązań uzyskał uznanie i popularność, głównie dzięki znacznej niezależności od platformy sprzętowej

DLA PORÓWNANIA

Tak wygląda fragment procedury w asemblerze wyświetlającej "głupiutki" tekst (Amiga)

```
print   MOVEJ $04,a6          exec base
        LEA     a0,dosname
        JSR     LVO_OpenLibrary(a6)
        TST     d0
        BNE     error
        LEA     tekst,a0
        MOVE !a0,dosbase
```

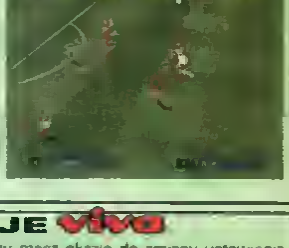
viva FOOTBALL ACE

RZUTY WOLNE viva

Wykonując "wolniaka" musisz pamiętać o zależności pomiędzy odległością a siłą strzału. Aby pokonać bramkarza, podkręć piłkę - trudniej mu będzie obronić precyzyjny, mierzony strzał, niż taki oddany na chybił-trafił. Jeśli wykonujesz wolniaka z głębi pola, postaraj się wrzucić piłkę w okolice pola karnego i uderzyć futbolówkę głową lub z volleya.

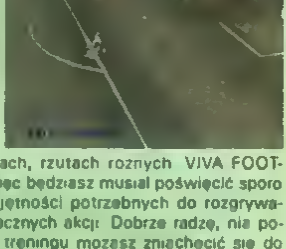
PODANIA viva

Najważniejsza sprawa w VIVA FOOTBALL. Bez dokładnych i precyzyjnych podań możesz zapomnieć o skutecznym rozgrywaniu piłki. Kontrolę nad zawodnikiem zmieniasz naciskając "Trójkąt". Zawodnik zaznaczony kółkiem jest tym, którym teraz kierujesz. Na obwodzie kółka widoczny jest czerwony trójkąt. Ten trójkąt pokazuje pozycję innych graczy z Twojej drużyny. Właśnie ci piłkarze są tymi, do których możesz zagrywać futbolówkę. Tak pokieruj zawodnikiem, aby podał do piłkarza na najlepszej, czystej pozycji. Obierz czerwonym trójkątem kierunek i naciśnij "X". U dołu ekranu pokaże się pasek symbolizujący siłę, z jaką Twój zawodnik uderzy w piłkę. Dobranie odpowiedniej siły uderzenia piłki przy podaniu jest kluczem do sukcesu. Ćwicz w opcji treningowej wszelkiej maści podania, spróbuj podań z dystansu, tak aby nauczyć się, ile siły musisz włożyć w wystawienie, by zagranie okazało się skuteczne. Klawiszem "X" podajesz po ziemi, "O" i "Trójkątem" możesz wrzucać piłkę na pole karne lub wykonywać wysokie podania. Dobrym, wysokim podaniem jest także L1.



TRENING viva

Ta opcja pozwoli Ci zabrać swoją drużynę na sesję treningową. Tu nie ma przeciwników, nie ma limitu czasowego. To daje okazję do zapoznania się z obsługą pada, a co najważniejsze - to tu, Drogi Graczu, możesz podszkolić się w precyzyjnych podaniach, strzałach, rzutach rożnych. VIVA FOOTBALL jest grą trudną, więc będziesz musiał poświęcić sporo czasu na nabycie umiejętności potrzebnych do rozgrywania efektownych i skutecznych akcji. Dobrze radzę, nie pomiń tej opcji, gdyż bez treningu możesz zniechęcić się do gry. Jak ułatwia tutaj tekst - trening czyni mistrzem. Nic dodać, nic ująć.



FORMACJE viva

Przed rozpoczęciem meczu masz okazję do zmiany ustawienia formacji, w której Twoi zawodnicy wybiegną na płytę boiska. W VIVA FOOTBALL zamieszczono aż 13 formacji. Oto kilka z nich:

5-4-1 - dobre, defensywne ustawienie. Pięciu zawodników w obronie, w tym dwóch na skrzydłach (w razie potrzeby będą pomagać linii pomocy), czterech pomocników, tylko jeden napastnik.

5-3-2 - jedno z lepszych ustawień. Trzech zawodników w linii pomocy, to oni będą zagrywać do dwóch napastników. Mocna linia obrony.

4-2-4 - aż czterech napastników, mocno osłabiona pomoc i defensywa narażona na szybkie kontry. Ustawienie nadające się tylko do spotkań ze słabymi drużynami.

3-5-2 - bardzo mocna linia pomocy, w środku pola będziesz rządzić. Dzięki wysuniętym skrzydłowym będziesz miał szansę na dośrodkowania na pole karne.

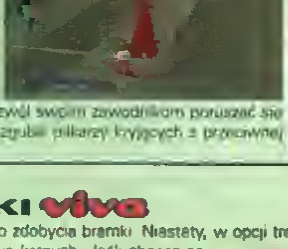
1-3-5-1 - słaba obrona, mocna pomoc, a na ataku musisz wystawić supersnajpera.

1-4-4-1 - chcesz zremisować? Utrzymać wynik? Zamurować własną bramkę? No to masz okazję. To jest idealna ustawienia dalanaywna.

To tylko kilka ustawień. Radzę trochę poeksperymentować i wypróbować większość, jeśli nie wszystkie. W VIVA FOOTBALL bardzo ważne jest płynne rozgrywanie piłki, a dobra, mocna formacja umożliwi Ci taką grę. Pamiętaj, że ciężko wykonuje się podania, toteż wybór właściwego ustawienia jest naprawdę istotny.

RZUTY ROŻNE viva

Kornery w VIVA są jednymi z lepszych okazji do zdobycia bramki. Twoi zawodnicy prawie zawsze są gotowi do oddania strzału i polują na sytuację, która może zaskoczyć bramkarza drużyny przeciwnej. Oczywiście ważne jest dokładne dośrodkowanie, które otworzy drogę do bramki i zawarty dogodną sytuację. Próbuj różnych wariantów rozgrywania kornerów (najlepiej w opcji treningu). Pozwól swoim zawodnikom poruszać się po polu karnym, tak aby zgubili pilnujących z przeciwnej drużyny.



STRZAŁY viva

Strzał oddajemy wciskając "Kwadrat". Używając kierunków na pedzie możesz podkręcić piłkę. Pamiętaj, aby z tym nie przesadzić. Odsyłam Cię do opcji treningu, poćwicz strzały nim staniesz w szranki w turnieju. Wciskając kwadrat pamiętaj o sile uderzenia - im dłużej przytrzymasz strzał, tym mocniej uderzysz piłkę.

KARNIAKI viva

Karny jest dobrą okazją do zdobycia bramki. Niestety, w opcji treningu nie można poćwiczyć strzelania czy też bronienia karnych. Jeśli chcesz nabyć trochę doświadczenia, to zagraj z kumplem i poproś go, aby faulował Cię w polu karnym. I tak na zmianę. Można też zremisować i doprowadzić do rozstrzygnięcia w karniakach. Samo strzelanie karnego rozwiązane jest w dość nietypowy sposób. Strzałka, przed którą stoi zawodnik, porusza się w lewo i prawo. Twoim zadaniem jest uderzyć w piłkę w odpowiednim momencie. Bądź uważny i skupiony, celuj w któryś z dwóch rogów. O sukcesie decyduje doświadczenie i szczęście. Jak w prawdziwym życiu, hah.

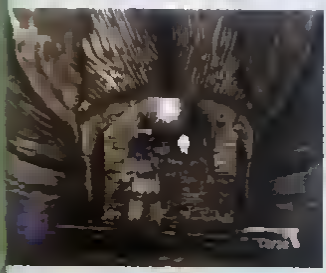
ODEBRANIE PIŁKI viva

Najprostszym sposobem na odebranie piłki jest podbiec do zawodnika z przeciwnej drużyny i nacisnąć "X". Twój piłkarz wystawi nogę i odbierze futbolówkę przeciwnikowi. Drugi sposób to wślizg, który wykonujemy wciskając "O". Pamiętaj, nie atakuj graczy przeciwnej drużyny w ten sposób od tyłu. Karteczka murowana.

Wyjaśnienie do poziomu STRONGHOLD CATACOMBS (LEVEL 14) w grze SYPHON FILTER.

Jak donosicie w listach i telefonicznie, wielu z Was nie może sobie poradzić z tym poziomem. W innych poziomach, za każdy błąd (zabicie własnego sapera, strzelanie do bomb itp.) zostaniemy zdyskwalifikowani, natomiast tutaj program nas o tym nie poinformuje i wszystko będzie wskazywało na to, że misja została zaliczona.

Schodząc ze schodów i po zabiciu pierwszego mnicha skierowaliście się za lekarzem. Za kolejnymi schodami weszliście w wnękę i zaczekaliście na kolejnego mnicha. Po skasowaniu go, poszliście dalej. Idąc lewą stroną doszliście do kolejnej wnęki w ścianie - ze skrzynią, w której znajdował się shotgun. Wtedy w korytarzu na wprost zobaczyliście dwóch mnichów do których odszedł nasz lekarz. Większość z Was poczekała, aż lekarz zniknął w ciemnościach, sądząc że odszedł. Wtedy, stojąc we wnęce, wybiliście bronią z tłumikiem dwóch mnichów. I to właśnie był błąd!!! Doktor nie odszedł, lecz stał za mnichami w ciemnościach. Po egzekucji z kapelanach zaczął coś podejrzewać i uciekł, skrył się, albo napuścił na Was kolejnych mnichów. I choć gra nie powinna mieć Was o nie zaliczeniu misji, tego poziomu już nie skończyliście, dochodząc nawet do drzwi za którymi zamknięty był Phagan.



Aby załatwić mnichów bez wiedzy doktora, wyjdź z wnęki (ta, w której znajduje się skrzynia z shotgunem) i podążaj powoli przy ścianie, aż ujrzysz, że doktor skręcił na końcu korytarza w lewo (sala ze schodami). Mnisi Cię nie zauważą, a wtedy możesz spokojnie ich załatwić. Później kieruj się za doktorem i po załatwieniu kolejnych mnichów dojdziesz do Phagana. [Gamera]

SŁOWNICZEK PSX EXTREME autorstwa

```
        MOVE.l  a0,a6
        LEA.l   tekst,a0
        JSR     LVO_WriteStdOut(a6)
close   MOVE.l  dosbase,a0
        MOVE.l  $04,a6          ;exec base
        JSR     LVO_CloseLibrary(a6)
error   RTS
dosname DC.b    'dos.library',0
dosbase DC.l    0
tekst   DC.b    'WYSWIETL TEN TEKST!',0
```

A TAK TO WYGLĄDA W JĘZYKU C

```
printf("WYSWIETL TEN TEKST!");
```

JEST RÓŻNICA, CZYŻ NIE?

INTERPRETER

Podobnie jak kompilator program ten służy do przetwarzania programu napisanego w kodzie źródłowym na postać zrozumiałą dla procesora (kod maszynowy). Interpreter na bieżąco pod uwagę całego programu, ale tłumaczy tylko część programu (najczęściej jedną instrukcję) przez co program wykonuje się znacznie wolniej, niż w przypadku kompilacji.

KOMPILATOR

Program tłumaczący kod źródłowy w języku wysokiego poziomu (takim jak C lub Pascal) na kod niskiego poziomu, zrozumiały dla procesora. W odróżnieniu od interpretera, kompilator przetwarza od razu cały program, a wynikiem jego pracy jest gotowy zestaw instrukcji.

BUG

Błąd lub wada [illegible]. Najczęściej powodują je błędne działania [illegible] w oprogramowaniu. Mogą [illegible] (w [illegible] przypadku [illegible] szenie). Polskie określenie [illegible] pułapka, [illegible] przyjęły się w zalążkowej [illegible] określenie. Bug pochodzi jeszcze z [illegible] niematyki, kiedy to grupa programistów przez długie miesiące starała się doprowadzić pewien program do poprawnego działania, podczas gdy przyczyną błędów okazał się zdechły robak pokaźnych rozmiarów zalegający gdzieś na płycie i powodujący spięcie na obwodach.

DEBUGGER

Narzędzie [illegible] do wyszukiwania błędów (bugów) w programie. Najczęściej [illegible] działający równolegle do [illegible] pozwalający programiście obserwować wartości zmiennych, błędy systemowe oraz aktualnie wykonywaną instrukcję. Te informacje pozwalają programiście zlokalizować i usunąć błędy.

ENGINE

Jak sama nazwa [illegible] engine jest to [illegible] program [illegible] narzędziowy i podprogramowy, wykonujący całą [illegible]. Oprócz engine'u gra potrzebuje jeszcze poziomów, grafiki, muzyki, ale to właśnie engine najczęściej decyduje o jakości gry. Często zdarza się, że sequele danej gry wykorzystują ten sam engine, ew. poddany małym modyfikacjom. Cały problem polega na tym, że engine narzuca pewne sztuczne ograniczenia, może więc wymuszać konieczność uproszczenia poziomów. Przykładem może być seria TOMB RAIDER - we wszystkich częściach wszystkie ściany muszą być prostopadłe, wszystkie mają określoną grubość.

API

[illegible]ing Aplication Program Interface). Najczęściej [illegible] określone biblioteki procedur przygotowanych w celu wykonania pewnych operacji. Dzięki API możliwe jest tworzenie skomplikowanych aplikacji (gier) bez zagłębiania się w [illegible] sprzętowe aspekty implementacji (programowanie [illegible] programiście nie musi wiedzieć, jak narysować (trójwymiarowy) obiekt, [illegible] rejestrów użyć w celu [illegible] odtworzenia dźwięku itd. Rozbudowany system API przewodzi [illegible] kowi C zajęć pozycję najpopularniejszego narzędzia do pisania gier (więcej niż sześć gier na PSX-a korzysta ze standardowego API dostarczonego przez firmę SONY, przez co wyglądają jak zdechłe flaki).

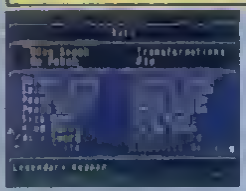
NEED FOR SPEED™ HIGH STAKES

Zdobywanie wozów policyjnych w NFS4

W poprzednim numerze Ace opisał w jaki sposób można zdobyć dodatkowe samochody w grze. Na dzień dzisiejszy większość z was ma to już za sobą, więc nadszedł czas na opisanie kolejnej walki w grze, a mianowicie zabawa w "policjantów i złodziei". Prócz dostępnych wozów policyjnych, zdobyć można kolejne maszyny do ścigania przestępców. Na początku wybieramy trasę, na której chcemy zatrzymywać bandziorów. Jeśli wybieramy trasy Europy, to do naszej dyspozycji będzie tylko radiowóz **BMW M5**. Po chwyceniu dziesięciu bandziorów dostaniemy nowe auto policyjne, a mianowicie **PORSCHE 911**. Kolejną walkę z przestępcami można zacząć w krajach Ameryki Północnej (USA, Kanada). Tam do naszej dyspozycji jest samochód o nazwie **CAPRICE** (Dodge Ala Bundy'ego). Po zaliczeniu pierwszego etapu dostaniemy **CORVETTĘ**. W drugiej części możemy wybrać jeden za zdobytych samochodów (w zależności od państwa, w którym jedziemy) i gdy znów chwycimy kolejnych dziesięciu przestępców, dostaniemy w obu przypadkach to samo auto - radiowóz **LAMBORGINI DIABLO**. Następnie możemy poszaleć tym wozem po drogach i gdy kolejnych dziesięciu opryszków znajdzie się za kratkami, do naszej dyspozycji będzie **HELIKOPTER** policyjny. Maszyną tą możemy dowolnie polatać na Test Drive i w ten sposób kończy się zabawa w policjanta. [Gamera]

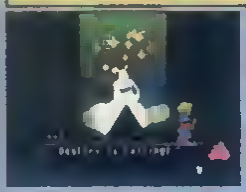
GUARDIAN'S CRUSADE

BABY

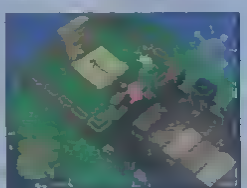


Zwierzątko to może być bardzo pożyteczne (szczególnie w walce) jeżeli tylko dobrze się je traktuje. Najprostszy sposób, aby utrzymywać to różowe "coś" w pozytywnym nastroju to po prostu dawać mu jeść. To wszystkożerna stworzenie najchętniej wsuwa wszelkie przedmioty uzupełniające energię a już najbardziej ceni sobie kiedy dajesz mu 'em' nawet wtedy, kiedy jego pasek anargii jest pełny. Pamiętaj też o tym aby dawać mu niepotrzebne elementy uzbrojenia, gdyż to nie tylko wydatnie wpływa na jego dobry humor, ale i poprawia charakterystyki. Warto wiedzieć, iż kiedy Baby będzie maksymalnie szczęśliwy będzie wówczas wiedzieć sobie dowolną z dostępnych transformacji! Ważne jest też, aby [illegible] jego pod czas walki nawet jeżeli miało by to być jedynie potwierdzanie wybranej już formy. Baby poczuje się wtedy doceniony.

OPIS PRZEJŚCIA GRY

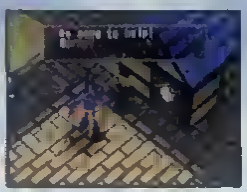


Po przebudzeniu się idź do burmistrza. Z otrzymanym od niego listem udaj się do jego odpowiednika [illegible] wykonaniu zadania [illegible] podczas drogi powrotnej z małym różowym potworem [illegible] jak najszybszego [illegible] GOD'S TOWER. Pogadaj z [illegible] małego do groty za GRA[illegible] do domu i połóż się spać [illegible] wyrzutów sumienia, [illegible]. System jaskiń doplowa[illegible] przez potrójną straż[illegible] Po rozmowie z Eldeirem skocz [illegible] się z Mushmorem - potwór[illegible] zapasy tubylców. Od tej [illegible] wać Żywych Zabawek (LT) [illegible] warty w gabinecie Eldara. [illegible] zobaczysz maleństwo drzemiące w [illegible] a po chwili będziesz musiał stawić czoła strzegącemu gniazda Ga[illegible]. Po [illegible] kolonej ucieczce przed ptaszydłem ocknięsz się w chacie Amosa. Mój thy tutaj też zetkniesz się po raz pierwszy [illegible] a małe trzyma imię Baby.



Idź na wschód do ISTEN. Poprzez szantaż zostałeś zmuszony do walki z Darkbeatem, przespij się w [illegible] pojedynku. Na zwycięstwo [illegible] wszystko dobrze [illegible] mawiaj z Marco, rozejrzyj [illegible] pnie udaj się do miasta [illegible]. Tutaj [illegible] zdolnyć bilet na statek. W tym celu rozmów się z burmistrzem, po czym wal na pustynię (OESERT) i odnajdź wejście do jaskini. Spotkasz tu staruszka Rogo. otrzymany od niego przedmiot zanieś Galikowi do miejscowości CARMARTHEN (to po drodze). Dom Galika znajduja się w południowej części tej górniczej osady lecz nie ma go niestety w domu. Idź więc na zachód do miasta KULOO, a stamtąd przez bagnista terany do KULDO RUINS. Pobładzisz trochę, aż w końcu będziesz świadkiem pojedynku grupy widzianej wcześniej w ZEO HARBOR z jakimś potworem. Poszukiwany przez Ciebie Emerald został zabrany przez Kalkanora dobij więc bestię i idź ponownie do domu Galika. Oddaj mu przedmiot otrzymany od Rogo i wracaj do ZEO HARBOR. W rezydencji gubernatora ponownia spotkałeś Kalkanora który w zamian za kamień z gniazda Galestorka dał Ci upragniona bilety. Biegnij na statek. Rozejrzyj się po kajutach, zwiedź górny pokład, po czym zdrzemnij się. Obudzisz się w JUNGO. Obejdź miasto i jego okolice porozmawiaj z ludźmi i wróć na statek.

Wyjdź na pokład, rozejrzyj się po pokładzie, a następnie odwiedź kajuty. Przez szalejącą burzę Baby nabawiło się choroby morskiej, wyjdź ponownia na pokład aby zaczerpnąć świeżego powietrza. Statkiem szarpnęło, w Wy wypadliście za burtę. Ocknąłeś się na plaży jakiejś wyspy. Udaj się na poszukiwania Baby, które znowu gdzieś się zapodziało. Dotrzesz wkrótce do osady KERPLE gdzie tubylcy zamierzają właśnie złożyć Baby w ofierze. Wal do groty po północnej stronie wiochy i toczpraw się z okrutnym potworem Yugonga. Od wdzięcznych mieszkańców otrzymasz Chaster Fluta z poleceniem użycia go na dowolnej plaży. Od tej pory możesz swobodnia podróżować drogą morską. Udaj się na najbliższą wyspę do miasta OEN HELDAR. Pogadaj z córką burmistrza, po czym idź na północ do NORTH TOWER aby uratować zaginionych tam ludzi. Zanim tam jednak wyruszysz, polecam zajrzeć do domu Zappetta (wysepka na północy), gdzie znajdziesz Zappetto Holmet. Po uwolnieniu z Wieży burmistrza idź nadal tunelem w głąb podziemi i rozprawi się za strażnikiem, teraz wróć do DEN HELDAR i zagadaj do burmistrza.

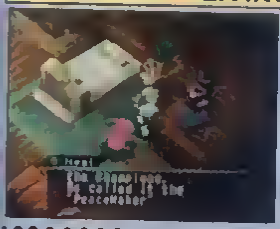


Płyń [illegible] przeciwległy kontynent (pld[illegible]zach.) do miasta TRISKEN. Patranuj tu Baby (nowa transformacja), odwiedź człowiaka, którego uratowałeś w pobliżu OEN HELOAR (dom obok dzwonnicy), kup Ring of Calm (przyda się w GOD'S TOWER), polaż po mieście i w końcu udaj się na zamek. Spotkasz tu Kalkanora, a także zdemaskujesz złodzieja. Kiedy ten zacznie uciekać, dogoń go i [illegible]puść mu lania. Wal od księżniczki pizent i biegnij za Baby. wschodnie wyjścia z miasta atoi otworem. Opuszczając kolejną już miejsce wędrówki, tym razem miejscowość GARAM wyjściem po stronia wschodniej wysłuchaj zrozpaczonego ojca i idź do pobliskiej jaskini aby uratować jego córkę. Sprawa nie była zbyt poważna, ala znowu wmieszał się tu Kalkanor. Udaj się tarsz do DENVADRO (północ) zwiedź to miejsce dokładnie i porozmawiaj z mieszkańcami a następnie opuść miasto wyjściem zachodnim i przygotuj się na bardzo dalekę drogę do HOLY SHRINE. Tam odpoczniji zmierzaj do GOD'S TOWER. Tuż przed wejściem ponownie spotkasz Kalkanora i jego świtę. Gwiniedin okazał się być zdrajcą, daj mu więc nauczkę i idź ponownie do HOLY SHRINE po Aruvina gdyż tylko on moza uratować ciężko rannego Kalkanora. Następnia wróć do GOO'S TOWER i dokładnie sprawdzając wszelkia pomieszczenia idź do góry. Po pokonaniu dwóch bossów będziesz świadkiem niełów napo pojedynku Darkbeata z okrutną Karmine. Potem czas przyjdzie na Ciebie i pomimo zwycięstwa zie bóstwo Xizan zostało wezwana. Z wieży trzeba było natychmiast uciakać i dzięki temu okazało ię za Baby potrafi latać!

Od tej pory zyskałeś nieograniczony dostep do wszystkich miejsc na mapia, dostępne są już LT oznaczona w spisie wykrzyknikiem.

Znalazłeś się w bardzo dziwnym miejscu o nazwie PICARO. Zbierz przyjaciół i pogadaj z Darkbeatem. Otrzymasz zedanie odnalezienia zaginionych części Holy Armor, zaś dzięki Warp Gate Key zyskałeś do stęp do swego rodzaju teleportu. Przejdź do bibliotaki gdzie do kształcisz sia czytając [illegible] dostępne

LIVING TOYS

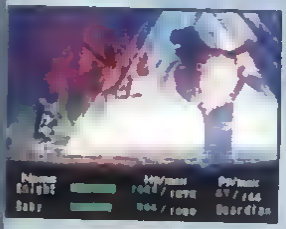


Większość zabawek leży w poniszczonych turowodzie skrzyniach, a niektóre tylko otrzymuje się od napotykanych postaci W przedstawionym w dalszej części spisie wszystkich dostępnych w grze LT znajdziecie miejsca ich spoczywania co powinno Wam ułatwić ich odnalezienie Jeżeli obok nazwy zabawki będzie znaczek (!), oznacza to, iż owo LT dostępne jest w późniejszym okresie gry Zasada działania oraz koszt wywołania każdej z nich są podane w grze

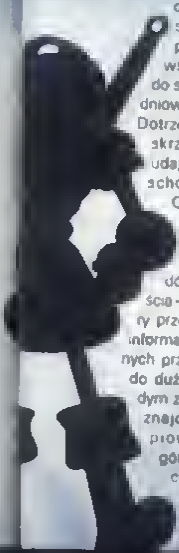
Jeszcze dowiedziałeś się m in gdzie szukać Holy Armor Zajrzyj wszędzia gdzie tylko możesz po czym wejdź do pomieszczenia z ośmioma drzwiami Przejdź przez te na płd -zach

Z DEN HELDAR Idź na Baby na wyspę KERPLE Wejdź do jaskini Yugonga i dojdź do teleportu Po pokonaniu Straż dostaniesz Holy Helmet

Na północ od DEN HELDAR leży ORGO i stąd ciut na wschód DENIME CAVE (taki wielki pień) Poszukaj dobrze skrzynek a następnie idź przejściem na wschód Potem jeszcze tylko Strażnik i Holy Armor jest Twój



Na wschód od DEN HELDAR znajdziesz CASTLE RYAN Idź w kierunku zachód a znajdziesz skrzynię Przejdź najbliższymi drzwiami do dużej sali Wyjdź bramą po północnej wschodniej dojdź do skrzyni i idź południowym korytarzem Dotrzesz do kolejnej skrzyni, a stamtąd udaj się na północ schodami w dół Obejdź wszystkie pomieszczenia, po czym zejdź dalej na dół Spotkasz gościa - Know Owl, który przekaże Ci cenne informacje dot czerwonych przycisków Wróć do dużej sali W każdym z jej narożników znajdziesz schody prowadzące do góry, a tam przycisk Po naciśnięciu wszystkich czterech otworzą się drzwi po południowej stronie sali Strażnik odstąpi Ci Holy Sword



Leć do PENGUIN (pin wsch akrawek mapy świata), a stamtąd do NORD TEMPLE jest już tylko kawałeczek Skrzynki nie zawierają niczego ciekawego ale zawsze będzie czym nakarmić Baby Rozwal ostatniego Strażnika i z pełnym Holy Armor wracaj do Darkbeata po prostu użyj Warp Gate Key przy dowolnym wejściu do teleportu

Założyłeś Holy Armor i zacząłeś wreszcie konkretnie wyglądać, Wybrańcu Udowodnij swą wyższość nad Darwinem, a ten zaproponuje Ci przeniesienie do miejsca finałowej konfrontacji z Xizanem Możesz się nie zgodzić i trochę jeszcze polatać po świecie (chociażby w celu zebrania wszystkich LT), albo też od razu stawić czoła ucieleśnieniu zła

Runda pierwsza

Kiedy Baby coś do Ciebie zachrząka, będziesz mógł przeistoczyć go w smoka

Runda druga

Nie mogłeś w żaden sposób przeżyć czaru Armageddon, uratowała Cię jednak Nehani

Runda trzecia

Idź na całość!!!

W starciach z potężnymi bossami opłaca się w trakcie walki użyć LT Timeout, dzięki czemu zyskuje się trzy tury które można wykorzystać na uzupełnienie zapasów HP oraz PP Można też rzucić wtedy jakieś LT uaktywniające się dopiero po trzech turach czego przykładem jest Assassin No i pamiętaj też o Taughwall, który w doskonały sposób zabezpieczy Cię jednego o

PIOTREK

LIVING TOYS

1 ANGEL
2 ASSASIN
3 AVALANCHE (!)
4 SARON
5 CHAMPIANO (!)
6 CHEEROIRL (!)
7 CLASSIQUE
8 CLERICY
9 CONFUSO
10 CONTRISUTOR
11 CUPIO
12 O'ARTAONAN (!)
13 OA BOMS
14 OARK CROSS
15 OARK POSTLE
16 OITCHMOSILE
17 ODUWNER
18 OR. GAS
19 OR. SNOOZE
20 ORAKEN
21 FOREMAN
22 FREAKZ
23 FREUO
24 FROOZE
25 FROSTALL
26 GABRIEL
27 GENEROSITY (!)
28 HEAL BAT
29 HOSO JOE
30 HOLY CROSS
31 HORNET
32 INSECTORFLY
33 JUPITER
34 KIMONI
35 LEOENO (!!)
36 MAPSTER
37 MARILYN (!)
38 MERMAIO
39 MI ARMOUR
40 MINER
41 MINICAR
42 MOSSMAN
43 MR. O'NEIL
44 MUOSY
45 NINJA
46 NURSE
47 PEACEMAKER (!!!)
48 PHOENIX
49 PIPPANIC
50 PSYCHODOC
51 PYRO
52 RESETTER
53 RINGSIOER
54 SACRIBAT
55 SAMURAI
56 SERMONE (!)
57 STARE
58 SUMODE
59 TARANTULA
60 TERROROIO
61 TIMEOUT
62 TOUGHWALL
63 VAMPIRE
64 VEGAS
65 VERSEUS
66 VIPER
67 VOODODOLL (!)
68 WALKSOMS
69 WHYME (!)
70 WINOMEISTER

Kuldo Shrine
Castle Ryan
Zed Harbor (dom gubernatora)
Zed
Castle Ryan
Kuldo
Isten (dom Richtona)
poc
pin
(pin zach od God's Tower)
Tower
początek gry
g
Nort Tower
Cast e Ryan
Temple
Kuldo
Ryan
Kuldo Shrine
Pan
Zed Harbor (
jaskinia Yugonga
God's
De
Dan Helda
początek
Isten
dom Zeppetta
musisz mieć już 68 innych LT
Cos
Isten
Pa
Jungo Lighthou e
Carmerthen (kopalnia)
Zed Ha
North Tower
Kell
Kisa Kanyon
początek gry
przespij się w domu Knighta
musisz mieć już innych LT
po przejściu Kell
jaskinia Yugonga
Kuldo Shrine
początek gry
Dan Cave
Jungo
Triskan (dzwonnica)
Karpie (po zabiciu Yugonga)
Dan Haldar
płd-wsch od Triskan
Ruva Cave (Garam
Triskan (po przejściu North Tower)
statek Zypher
w okolicach walki z Ga e torkiem
North Tower
Zed Harbor (świątynia Artamy)
North Tower
Picard
początek
Carmerthen (kopalnia)
po przejściu Kell
Coastal I
Dan Haldar
(po przejściu North Tower

Legend of LEGAIA

STEROWANIE

poruszanie bohaterem przyciski kierunkowe lub gałka analogowa
L1 przyciśnięcie spowoduje, że bohater się schowa. Przyciśnięcie tego przycisku podczas biegu spowoduje, że bohater zacznie się skradać
△
✕
○ powrót do poprzedniego menu lub do bitwy

Drake Kingdom

Sebucus Farms

Biron Monastery

Rim Elm

Karisto Valley

Hunter's Spring

Mt. Rikuroa

Jeremi

Buma

Zeto's Mountain

Octam

SŁOWNICZEK

PSX EXTREME autorstwa

DYNAMICZNA KOREKCJA POZIOMU

(ang. Dynamic Play Adjustment) Procedura AI wymyślona przez speców z Sega Zmie na poz om trudności w trakcie grania na podsta wie umiejętności Gracza - przykładem niech będ

JEDNOSTKI

BAUD

Jednostka szyb ci przepływu informacji np. przez telefon lub sieć. Przy niektórych warosciach jest równa ilości bitów transmitowanych w sekundzie więc jest często błędnie używan jako synonim "bitów na sekundę" (patrz też: BPS)

BIT

1. Połączenie Binary digiT (cyfra binarna) Najmniejsza dyskretna jednostka informacji. W dzisiejszych systemach przyjmuje dwie wartości: 0 i 1 (czyli "włączony" lub "wyłączony")

2. Bit jest podstawową jednostką pomiaru informacji w komputerach i konsolach. Służy do wyrażania wydajności obliczeniowej, podaje ile bitów procesor może jednocześnie przetworzyć (np. procesor 8-bitowy zastosowany w NES może przetwarzać po 8 bitów i jest wolniejszy od 16-bitowego z SNES-a czy MegaDrive, które z kolei są wolniejsze od 32-bitowych procesorów Saturna czy PSX'a). Często jest to określenie nieprecyzyjne, bowiem różne elementy systemu mogą pracować na różnych jednostkach (np. 8-bitowy procesor i 16-bitowy Chip obsługi grafiki vide Dreamcast). Jednostka składająca się z "x bitów" może przyjmować 2^x wartości, stąd bitami często wyraża się dokładność odwzorowania grafiki lub dźwięku. Zatem grafika 4-bitowa dysponuje 16 kolorami, 8-bitowa to już 256 barw, a popularna 24-bitowa to już ponad 16 milionów odcieni. Podobnie ma się rzecz z dźwiękiem. 8-bitowy oznacza, że tata została przybliżona przy pomocy 256 poziomów, a 16-bitowy to 65,536 poziomów (jakość odtwarzacza CD)

BPS

Skrót od angielskiego Bits Per Second (bity na sekundę). Najbardziej precyzyjny sposób określania prędkości transmisji danych (np. przez sieć lub połączenie telefoniczne)

BAJT

(ang. Byte) Standardowa jednostka pomiaru pamięci komputera. Jeden bajt składa się z ośmiu bitów. Istnieją też większe jednostki: dwa bajty tworzą słowo (ang. Word), a 2 słowa długie słowo (ang. Longword)

HERTZ (HZ)

Jednostka pomiaru częstotliwości. Np. 100 Hz oznacza "100 razy na sekundę"

MIPS

(ang. Milion Instructions Per Second - milion instrukcji na sekundę) Miara mocy obliczeniowej systemu. Dzisiejsze pecety dysponują ok. 100 MIPS, PSX - ponad 100 (wliczając układy specjalizowane i CPU)

INNE

BOOTOWANIE

(ang. Boot - Boot up) Uruchamianie systemu. Podczas bootowania komputer ładuje system operacyjny z dysku lub z pamięci ROM (najczęściej w konsolach)

Jeremi

Przedmioty: Speed Elixir, Target Chain, Healing Flower, Power Water, Guardian Ring, Shield Ring, Healing Leaf, Healing Bloom, Speed Elixir, Forest Amulet, Fire Ball, Ice II, Zalima's Letter.

Kiedy wejdziesz do miasta zauważysz, że znajduje się tam sklep. Od razu niczego nie ma on do sprzedania, ale postanowiłem wziąć do niego wszystkie moje HEALING FLOWER. Wyjdź na lewo, wejdź do domu, weź POWER WATER i wróć do pierwszego ekranu z trawą. Weź PHOENIX za drzewem, zabierz się z powrotem do Jeremi. Sprzedaj pokój w prawo, zamknij oczy, a znajdziesz się w GUARDIAN RING. Kiedy już na drodze skrzyżowania wejdź na prawo do pustyni. W zachodnim narożniku znajdziesz HEALING LEAF, po czym wejdź do wody, gdzie zbierzesz wszystkie potrzebne skarby. Kiedy wyczerpiesz wodę, idź na południe, gdzie znajdziesz kolejną wodę, w której znajdziesz SPEED RING. Wejdź na trawkę do góry, gdzie znajdziesz przejście w prawo, gdzie znajdziesz kolejny skarb, czyli HEALING BLOOM. Wróć się i weź wodę w lewym górnym rogu. Pamiętaj, że wodę weź się z dwa razy, bo inaczej nie wyjdziesz. Wróć się do Jeremi, idź na południe, a następnie na wschód, gdzie znajdziesz kolejny skarb, czyli SHIELD ELIXIR

SŁOWNICZEK PSX autorstwa EXTREME

EASTER EGG

Ukryta wewnątrz programu sekwencja (najczęściej żart), aktywowana przez wykonanie czynności. Pierwsze zanotowane "jajeczko" można znaleźć w grece Adventura na Atari 2600 - podając serię bezsensownych rozkazów można przejść przez ścianę do pokoju, w którym widnieją inicjały autora. Jajeczka także można znaleźć praktycznie wszędzie - od gier, przez proste aplikacje, do systemów operacyjnych.

EMULACJA

Tryb pracy umożliwiający jednemu komputerowi symulację pracy innego komputera. Wiele starych gier zostało wypuszczonych na nowych platformach w formie emulowanej - zamiast pisać grę od nowa - pisano emulator na którym uruchamiano oryginalny program. Dzięki temu gra wygląda dokładnie tak samo jak w oryginale. W przypadku klasycznych tytułów taka podejście pozwala na zachowanie różnych mile wspominanych "zalet", które w rzeczywistości były błędami (często emulowane jest mało zgodne z prawem, hłehłe!)

KONSOLA

Komputer przeznaczony do grania (jednostka wysoce wyspecjalizowana). Wyposażony w wiele elementów dedykowanych grom (np koprocesory graficzne) kosztem ograniczenia urządzeń wejścia/wyjścia (czyli joypady) i możliwości rozszerzania (ze sporadycznymi wyjątkami, jak np przystawka VCD do PSX - umożliwiająca odtwarzanie filmów z kompaktów).

MULTIMEDIA

Dosłownie wiele mediów. W założeniach termin mający określać sprzęt lub oprogramowanie udostępniające użytkownikowi informację wyrażoną różnymi mediami (sposobami przekazywania informacji, np. tekst, grafika, dźwięk). Określanie często nadużywane w celach marketingowych (Bill coś wie na ten temat...)

PRZEPUSTOWOŚĆ

(ang. Bandwidth) Miara potencjału transmitowanej informacji w jednostce czasu (zazwyczaj używana w zargonie (np. "sieć ma wystarczającej przepustowości aby przesyłać video"). Najczęściej używaną jednostką jest bajt/sekundę (i pochodne - tzn. kB/s, MB/s).

ZABEZPIECZENIE PRZED KOPIOWANIEM

Specjalna rutyna (procedura) zabezpieczająca program przed używaniem kopii sporządzonej konwencjonalną metodą. Istnieją setki różnych rozwiązań, poczynając od celowego nagrywania wadliwych segmentów gry przez pytania fragmenty instrukcji obsługi aż po specjalne modyfikacje sprzętu uniemożliwiające uruchomienie kopii (ta ostatnia metoda stosowana jest w PSX ie – vide FINAL FANTASY VIII).

I to już wszystko (tak mi się zdaje) o czym powinien mieć pojęcie szanujący się użytkownik PlayStation. Mam nadzieję, że nie zaświrowałeś, Czytelniku, po przeczytaniu tegoż tekstu to się nie godzi sypać teraz technicznymi określeniami w twarz komuś kto nie czyta PSX EXTREME - niechaj tak jegomość żyje wciąż w przeświadczeniu, że wie wszystko... Ze pomoc w napisaniu tegoż tekstu dziękuję Blackstrike'owi.

Mt. Ohmi

Cookram

Castle Kanbara

Zorro's Fighting Castle

Sunset Castle

Castle Ohmi

Jette's Fortress

(Absolute Fortress)

OSTATECZNA ROZGRYWKA

LEGEND OF LEGAIA - CIOSY

AJU

TIPS&TRICKS

MATI
mati@grupa69.netpol.pl

1 ON 1

Graj jako Oscar i Mash
Rozpocznij grę w trybie Story Mode na jednego Gracza i spotkaj Oscara i Masha

Graj jako King
Ukończ grę wszystkimi postaciami, wliczając w to Oscara i Masha

Graj jako Dr T
Rozpocznij grę w trybie Story Mode i spotkaj Dra T. Uwaga! Ta postać pojawia się losowo

Galeria
Ukończ grę wszystkimi postaciami. Teraz możesz sobie pooglądać obrazki postaci - opcja ta pojawia się w Menu

Kontrola piłki
Naciśnij Triangle, aby kontrolować piłkę odbijającą się na ekranie Menu głównego

MONSTER SEED

Wszystkie przedmioty
Na ekranie opcji naciśnij **R2, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, L2**
Zakończenie
Na ekranie tytułowym naciśnij **L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2.**

LIVE WIRE

Wybór poziomów
Na ekranie wyboru, przytrzymaj ▲ i naciskaj ←, ↓, ↑, →, ←. Teraz naciskaj ↑ lub ↓, aby mieć możliwość wyboru dowolnego pozomu z każdego świata

EHRGEIZ

Infinite Mode
Podczas gdy na ekranie znajduje się napis "Press Start", naciśnij jednocześnie **L1 + Start**, aby uzyskać Infinite Mode
Racetrack Mode
Podczas gdy na ekranie znajduje się napis "Press Start", naciśnij jednocześnie **R1 + Start**, aby uzyskać Racetrack Mode

Dodatkowe postaci
Aby otrzymać możliwość grania dodatkowymi postaciami, wykonaj poniższe czynności

Django	ukończ grę jako Jo
Koji	ukończ grę jako Lee
Clair	ukończ grę jako Yoko
Vincent	ukończ grę jako Sephiroth
Zax	ukończ grę jako Vincent

CIVILIZATION 2

Więcej pieniędzy
Podczas gry jako nazwę miasta wpisz **_Cash** Pamiętaj żeby przytrzymać **K1** podczas wpisywania ostatniej litery - H

KKND: KROSSFIRE

Dostęp do wszystkich misji dla The Evolved
Wpisz w opcji Password **"KGULLZ**
Dostęp do wszystkich misji dla The Survivors
Wpisz w opcji Password **"GTH6JZ"**
Rozpoczęcie gry w siódmej misji dla The Series 9
Wpisz w opcji Password **"MHICYZ"**

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Debug mode 1
Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę) i przytrzymując **R2** naciśnij ↑ ● →, ↑, ←, →, ↓. Jeśli wprowadziłeś kod poprawnie, to powinieneś usłyszeć dźwięk. Teraz wróć do gry (zwolnij pauzę) i naciśnij **SELECT** aby włączyć listwę opcji zawierającą wybór poziomów itp
Kod dla wersji PAL
Podczas gry naciśnij START (zapauzuj grę) i przytrzymując L2 naciśnij ↑ ● → ↑ ←, → ↓

Nieśmiertelność:
Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę), następnie przytrzymaj **L2** i naciśnij ↓, ↑, ←, ← ▲ → ↓

Gadki Gexa
Podczas gry naciśnij **START** (zapauzuj grę), następnie przytrzymaj **L2** i naciśnij ↓ ↑, ← ←, ▲ →, ↓ Jeśli wprowadziłeś kod poprawnie to powinieneś usłyszeć dźwięk. Teraz zwalniając pauzę i następnie naciskając **SELECT** usłyszysz komentarz w wykonaniu Gexa

GEX Vault codes:
Zbierz wszystkie cztery gadżety znajdujące się w ukrytych poziomach a następnie po otworzeniu się Vault (w Centrum Dowodzenia) wpisz jeden z poniższych kodów (pamiętaj, żeby najpierw wpisać kod na Debug Mode)

Debug mode 2:
Wklep jako kod ■ ■ **Diament** ● X, X Następnie naciskając **SELECT** uzyskasz dostęp do Debug Menu

Wybór poziomu
Wklep jako kod ■ ●, ● ▲, X X

Graj jako Alfred:
Wklep jako kod ■ X ▲ ■ **Gwiazdka, Gwiazdka**
Graj jako Cuz:
Wklep jako kod ■ **Diament** ■ ■ ▲ **Diament**
Graj jako Rex:
Wklep jako kod ■, **Gwiazdka, Gwiazdka** ■ ▲, ▲
Dodatkowe życia
Wklep jako kod ▲ ● **Gwiazdka** ■ ■ X
Dziesięć żyć
Wklep jako kod ■ X ● ● ▲ ■
Zwiększenie energii (osiem łapek):
Wklep jako kod ■ **Diament** ▲ ▲ **Gwiazdka Diament**
Wstawki FMV 1
Wklep jako kod ● ▲ ■ **Gwiazdka, Diament, Gwiazdka**
Wstawki FMV 2
Wklep jako kod [illegible]
Wstawki FMV 3
Wklep jako kod X, **Diament, Gwiazdka** ▲ ▲ ●
Wszystkie wstawki FMV:
Wklep jako kod **Gwiazdka**, X, X, ●, ■, ▲

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Graj jako George
Aby mieć możliwość grania George'em, wpisz kod **SM14N**

Graj jako Lizzie:
Aby mieć możliwość grania Lizzie, wpisz kod **S4VRS**

Graj jako Myukus:
Aby mieć możliwość grania Myukusem, wpisz kod **N0T3T**

Graj jako Ralph:
Aby mieć możliwość grania Ralphem, wpisz kod **LVPVS**

Graj jako Unpronouncable Alien:
Aby mieć możliwość grania alienem, wpisz kod **B1G4L**

KOOY • KOOY • KOOY • KOOY • KOOY • KOOY • KOOY • KOOY • KOOY • KOOY • KOOY • KOOY

ELIMINATOR. VICIOUS ARENA COMBAT
Nieśmiertelność:
P1 80114272 0258
Nie[illegible]ały się czas
800F43B4 4040

CIVILIZATION 2
Niekończące się pieniądze dla Celtów, Rzymian, Persan
80117C0C FFFF
Niekończące się [illegible] dla Japończyków,
80116184 FFFF
Niekończące się pieniądze dla Francuzów, Niemców, Mongołów
80118BFC FFFF
Niekończące się pieniądze dla Azteków, Egipcjan, Hiszpanów
80118C74 FFFF
Niekończące się pieniądze dla Amerykanów Chińczyków, Rosjan
80119 1EC FFFF
Niekończące się pieniądze dla Kartagin, Greków, Anglików
80119704 FFFF
Niekończące się pieniądze dla Indian, Mongołów, Skośnych
80119CDC FFFF

BUST A MOVE 2: DANCE HEAVEN MIX
[illegible]kter Co[illegible]and
D005E870 [illegible]??
P1 Maksymalny Dance Score
:005E6F8 FFFF
P1 brak Dance Score:
8005E6F8 0000
P2 Maksymalny Dance Score
8005E6FC FFFF
P2 Brak Dance Score
8005E6FC 0000
P1 niekończące się [illegible]
8005E742 0200
P1 brak [illegible]:
8005E742 0000
P2 niekończące się [illegible]:
8005E744 0200
[illegible] dla drugiego Gracz
005E744 0000
Udostępnia tryb Dance View:
80102018 0001
Udostępnia postać Robo-Z Gold:
3004E2F0 0001
Udostępnia postać Columbo:
3004E2F1 0001
Udostępnia postać Slash Boy:
3004E2F2 0001
Udostępnia postać ChiChi Sally:
3004E2F3 0001
Udostępnia postać Michael Doi:
3004E2F4 0001
Udostępnia postać McLoed:
3004E2F5 0001
Udostępnia postać Hustle Kong:
3004E2F6 0001
Udostępnia postać Pander:
3004E2EF 0001
Udostępnia postać Heat w trybie Dance View:
3004E2F6 0001
Udostępnia postać Spike w trybie Dance View:
3004E2F6 0001
Udostępnia postać Comet w trybie Dance View:
3004E2F6 0001
Udostępnia postać Tetsman w trybie Dance View:
3004E2FA 0001
Udostępnia postać Kelly w trybie Dance View:
3004E2FB 0001
Udostępnia postać [illegible] w trybie Dance View
3004E2FC 0001
Udostępnia postać Pander w trybie Dance View
3004E2FD 0001
Udostępnia postać Kitty N w trybie Dance View:
3004E2FE 0001
Udostępnia postać Hiro w trybie [illegible] View
3004E2FF 0001
Udostępnia postać B-D w trybie Dance View:
3004E300 0001
Udostępnia postać Clockwork w [illegible] Dance View
3004E301 0001
[illegible]
[illegible] View
[illegible] 0001
[illegible]stępnia postać Columbo w trybie Dance View
3004E302 0001
Udostępnia postać Boy w trybie Dance View
3004E304 0001
Udostępnia postać ChiChi Sally w trybie Dance View
3004E305 0001
Udostępnia postać Michael Doi w trybie Dance View
3004E306 0001
Udostępnia postać McLoed w trybie Dance View
3004E307 0001
Udostępnia postać Hustle Kong w trybie Dance View
3004E308 0001
Rozpoczyna się gra na ostatnią planszę (patrz uwaga!)
[illegible] FB7B 0100
[illegible] 7BC 0007
Modyfikator [illegible] postaci pierwszego Gracza:
80007 EE ????
[illegible]
80007706 ??
Modyfikator [illegible]:
80007 2E ??
Modyfikator wyglądu dla postaci pierwszego Gracza.
800071F0 007?
Modyfikator wyglądu postaci dla [illegible] Gracza.
8000721 ?
Ko[illegible] wpisania w miejsce ?? [illegible] w kolusa modyfikujących poniżej:
0200 - Heat
0002 [illegible]
0105 - [illegible]
0501 [illegible]
103 - [illegible]
030A [illegible]
0500 - [illegible]
0600 - Hiro
0607 - Kitty N
0704 - Kelly
080C - Columbo
0C05 - Robo
0900 - Pander
090D - Slash Boy
0E10 - McLoed
100E - ChiChi i Sally
0E0F - Michael Doi
0F11 - Hustle [illegible]
Wartości do [illegible] miast ???? w [illegible] modyfikujących scenariusz:
0C00 - Heat
0001 - Comet
0102 - Shorty
02[illegible]
03[illegible]
040[illegible]
0506 - [illegible]
0607 - Hiro
070[illegible] - Kelly
0800 - Bi-O
090[illegible] - Pander
090C - [illegible] wybiera ja
Kind Extry: Codes 0 - Normal Outfit, 1 - [illegible] wygląd

UWAGA po wpisaniu tego kodu należy nacisnąć przycisk **SELECT** na ekranie wyboru postaci

OMEGA BOOST
UWAGA!!! Pomimo, że wprowadzenie poniższych kodów nie powinno mieć żadnych negatywnych konsekwencji, nie ponosimy za nie odpowiedzialności!!
D0120878 1040
80120878 1000
Niekończący się czas 1
18014068C 1770
[illegible] na [illegible]
2 [illegible] 0001
100 [illegible] 0000
Niekończący się Power Boost:
800A34B4 1000
Niedmertelność:
800A24A8 03E0
[illegible] 03E8
[illegible] kontynuacji:
D003F3FA [illegible] FF
80053F3A [illegible]
Brak zderzeń:
D002ED42 0050
8002ED4E 0040
VB
1 [illegible] 0004
[illegible] EE 1000
[illegible] 0001
[illegible] 64 1000
[illegible] Gdzie zawsze [illegible] maksymalnie:
D005F43C FFF4
8005F43C 0000
D005FF30 FC00
8005FE30 0000
RK max:
800A34C0 0010
800A34C8 0010
800A34D0 000D
Poziom 1 - 1:
D012801A AE03
8012801A AE00
Poziom 1 - 2:
D0125780 AE43
80125780 AE40
Poziom 2 - 1
D0126146 AEA3
80126140 AEA0
Poziom 2 - 2:
D012BA2E AE42
80123A2E AE40
Poziom 3 - 1:
D012027A AE43
8012027A AE40
Poziom 3 - 2:
D012D01A AE03
8012D01A AE00
Poziom 4 - 1
D0120840 AE43
80120840 AE40
Poziom 4 - 2:
D012D4CE AE42
8012B4CE AE40
Poziom 4 - 3:
D0133620 AE02
80133020 AE00
Dostęp do wszystkich poziomów tryb[illegible] Czasu:
8000703C 4F4A
[illegible] 4[illegible]B
30 [illegible]40 0052
B01[illegible]
0000000[illegible]
800A3410 [illegible]101

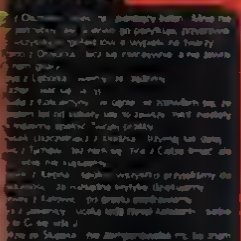
PEPSIMAN
Tryb E[illegible]pert
800B57D4 0100
Czas
80005[illegible]8 7530
Całkowity [illegible]
8009[illegible]0C 0001
80005080 0000
80 lotki
80008770 0063
Energia
3000[illegible]0 0003
100 punkt[illegible]
3000[illegible]8 0004
Niedmertelność:
D002447E 2442
8000EF40 00FF10

POPULOUS 3
Joker Command:
D00D851C ????
Masz dostęp do wszystkich czarów [illegible]:
801DC2C2 FFFF
801DC2C4 FFFF
801DC2C0 FFFF
401 [illegible] FFFF
801 [illegible]
801 [illegible]
80 [illegible]
801 [illegible] FFFF
[illegible]
[illegible]
[illegible]

HEJA HO!

...tam i pozdrawiam od razu wszystkich, co to na IRC-u i łapsxpli mimu pagaduszki prowadzę, co eraz kończy się na wytaczaniu ężkich dział. Cóż, takie jest życie sa, szczególnie tych panów po drawiam, z którymi robimy kwas a różnych #mozambikach i po obnych. A w listach cóż, jak wykle różne komercyjne ścierny ehlel, ale i poważne problemy, z kimi spotykają się nasi Czytelni. Ihm, Ścierwo nalegał, abym w m miesiącu nieco zmądrzał :)

PRYWATA:



Uzależniony

"[...] Gry i konsola PlayStation stały się moim sposobem na życie, niedługo chyba będę musiał wsadzić konsolę do lodówki na noc (chociaż w nocy też gram). Wasza ...gi(Red jakoja śnu mi się po nocach. Rano zanim otrzeźwieję widzę HIV'a w różowych bamboszach szykującego mi śniadanie do szkoły. Mr Ścisła uderza się z psem, a w pokoju obok Aju krzyczy, żeby go jeszcze mi budzić. Co się ze mną dzieje do cholery?! [...]"

Rafał, Sosnowiec

Proponuję Ci długą rekonwalescencję połączoną z terapią azokową. Jedź się do jakiegoś kurortu w górach, co by zaznać innych niż konsolowe uciech życia. A wiedz że góralki, samogon i klimat by Cię szybko wyleczyły

Prze(s)kręt

"[...] HIV, w recenzji DEEP FREEZE napisałeś, że "jeżeli nie spodoba się ona ludziom cierpiącym na syndrom panicznego a zażelaźnienia od serii RE, to będziesz zarabiać w nocnych klubach wdziękami własnego ciała". Otóż mam kazynkę, której gra się nie spodobała, więc pragnie się dowiedzieć, w którym klubie będziesz się obnażał... upe, tańczył. Aha, mogliby(ście) druknąć ten list? Bo jak tak, to miałbym szpan przed kamplami (wrażenia pożyczyli(byście) mi gry, wy hieny!). HIV, no Twoim miejsca z listów przychodzących do Redakcji rabiłbym sobie skróty, jednak po Twojej facjacie widać, że więcej dymu był już w siebie nie wepchnął... (na zdjęcia. Aja jest taki wesoły, jakby sobie także użył) [...]"

Fan PlayStation, Łęczyca

No i dałaś ciała, stary. Szpana nie będzie, bo się pod listem nie podpisałaś, jano bąknąłaś od niechcenia, że jesteś fanem Soniaka. Pragnę zauważyć, że z listu wcale nie wynika, iż Twoja kazynka jest uzależniona od serii RESIDENT EVIL. Ale tak na wszelki wypadek podaję nazwę klubu: Taverna w Dąbrowie Górniczej. Skręty z listu? Czyż Ty zgłupiał? Za słaba by wyszły...

Heretycy

[...] 1.Dlaczego drukujecie wywiady z heretykami (Doncewicz i Lindaj? 2. Czytacie wszystkie listy, czy też jeden na 100? 3. Norby kupił prawo jazdy, czy zdał u niewidomego egzaminatora z białą laską? 4. Czy PSX ma wpływ na impotencję? 5. Dlaczego poświęcacie tam mało miejsca istom? 6. Dlaczego w 'Mocnych tekstach' umieszczacie wypowiedzi zboczeńców. Wiem, że to 'Mocne teksty', ale są dziełem niewyżytych i niespełnionych seksualnie ekshibicjonistów. Nawiązując do kącików tematycznych, brakuje mi porad 'Zrób to sam' czyli 100 sposób, jak skończyć z sobą w przypadku gdy konsola zginęła na miejscu śmiercią tragiczną, albo 'Majsterkowicz' - czyli jak z zepsutego Soniaka zrobić testera? Czemu? Co czemu? 8. Wlecie dlaczego Kolumb zamiast do Indii dopłynął do Ameryki? Dlatego, że w Indiach nie było jeszcze wersji PAL METAL GEAR SOLID [...]"

Szkodnik, Szczecin

1> Wywiad ten powinieneś traktować raczej jako ciekawostkę, nie megapoważne wyznania... Cóż, skoro Bogu i Danielkanie lubią grać, to jest to ich sprawą. Dlaczego od razu heretyków? Przecież każdy ma prawo do wyrażania własnego światopoglądu... 2> Czytam(y) wszystkie listy, na ile poświęcam(y) wiele czasu... 3> Nic mi na ten temat nie wiadomo, ale śledząc karierę rajdową Norby'ego i związane z nią osiągnięcia zdaje mi się, że tak... 4> Tak, mięśnie nieużywane zanikają, hihihe! 5> Mało miejsca? Chcesz, abym zgłupiał do końca...? 6> Cóż, najwyraźniej co niektórzy z naszych Czytelników są zboczeńcami, ekshibicjonistami niespełnionymi seksualnie... Mimo to i tak wszystkich uwielbiamy. Nad wolenie do gazety zasugerowanych przez Ciebie kącików obradujemy zaciekle, więc w przyszłości być może coś z tego wyniknie... 7> Dlatego że ponieważ bo... 8> Aha.

SPALANTOWAĆ SQUARE

"[...] JA CHCĘ PAL-OWĄ WERSJĘ XENOGEARS!!! JUŻ WABIUJĘ DO KOGO MAM ZWRÓCIĆ SWOJE ŻĄDANIA? BŁAGAM, ZRÓBCIE COŚ. UŻYJCIE SWOICH WPŁYWÓW. PERSWAZJI, TORTUR, PRZEKUPCIŃ KOGOŚ, NIECH KTOŚ "SPALUJE" XENOGEARSA [...]"

OLA, GDAŃSK

NA KOLANACH MUSISZ ODBYĆ PIELGRZYMKĘ DO CZĘSTOCHOWY NA JASNĄ GÓRĘ, POD KLASZTOREM LEŻ KRZYŻEM DWA MIECHY, BYĆ MOŻE BÓG CIĘ WYSŁUCHA... A Z NASZEJ INICJATYWY WYNIKNIE TO, ŻE GOŚCIOM ZE SQUARE POWSADZAMY ZAPAŁKI POMIĘDZY PALCE U NÓG I PODPALIMY JE - BYĆ MOŻE TO NIECO PODKRĘCI ICH OBROTY...

Nerwy...

"[...] Która gra jest lepsza - ROLLCAGE czy S.C.A.R.S? [...]"

Wojtek, Wałbrzych

Cokolwiek denerwujące nas faktami listami wciąż. Ludzie patrz na ranking zgł Red_kiw w Hyde Parku

Dawać mi tu plakat!

"[...] Po przeczytaniu artykułu o PlayStation 2 (zaje...) czytom akcelerator i zwracuje. A później: "Wesoła Kamera" BIEEE!!! O tu chodzi panowie. Norezelerl Po RAK-u 3 razy chluśnąłem pawia na okno ze szczęścia, więc wyobraźcie sobie ro robiłam po przeczytaniu Wesołej Kamery! Jednak po przeczytaniu PSX EXTREME stwierdziłem, że czegoś mi to brakuje... Hmmm... Aha! Vam Wam! Gdzie jest dział "Retro"? Odpowiedź, i to jak! No? Zamurowało? Hęęę? Zapomnieliście również o plakacie? Chlip, chlip... Kiedy dacie ten (rozumie) plakat?! Przegięliście. Za karę Loki ma ściąć Loki. Mr. Ścierwo praca 10 minut musi się wpatrywać w gołą klatę HIV'a, a HIV ma sobie włożyć karek do d... (o oiech go rozsadzi!) [...]"

Mogie, Krabów

Ciekaw jestem, jak Ci się podoba "Wesoła Kamera" w tej edycji PSX EXTREME, bielieli "Retro" prawdopodobnie będzie się przewijać przez PE co jakiś czas... A jeśli chodzi o plakat, to dowiedzcie się Redakcji, co by Ścierwo przekonywać, że w kolejnym numerze musi być... (o do karka, to jesteś brutal...

"WIERZA"?

"[...] Dlaczego słowo 'wieża' piszecie ciągle przez 'rz'? Czy to ma jakiś ukryty sens? [...]"

Shokec, Zgierz

Tak, ma to sens - opcje autokorekty pod Wordem nie rozróżnia kontekstu zdania, hihihe! (HIV za to beknął na 50 zł - hihihel Mr Ścisła)

FF8 "po polsku"

"[...] List ten piszę w związku z premierą gry FINAL FANTASY VIII w Japonii. Z gory można założyć, że w USA i Europie gra ta odniesie sukces i znajdzie nawet w Polsce wiele tysięcy nabywców. Mając to na uwadze i pamiętając wywiad z Panem Tomaszem Wrzodakiem z PE #7 zwracam się z prośbą o wsparcie (z)icjatywy powstania polskiej wersji językowej tej gry (gdyż uważam że byłby to świetny pomysł [...] Proszę, abyście podsunęli ten pomysł ludziom z SONY Poland [...]"

Paweł, Katowice

Nie masz co liczyć na stworzenie polskiej językowej [illegible] FF8. Fakt gra [illegible] wielu nabywców w Polsce, tyle że na gel dach.

Sorry...

"[...] Sorry za tak niestarannie napisany list, ale nie chciało mi się przepisywać go od nowa [...]"

??? ???

A mi się nie chce odpowiadać na Twój list mimo tego, że [illegible] kilka ciekawych pytań [illegible] poszesz do jedynej zgi[illegible] wa Cię za niechlujstw

Co z PORADNIKIEM?

? "[...] Kiedy pojawi się kolejny PORADNIK PSX EXTREME? [...]"

Silus i Ozzy, Bydgoszcz

PORADNIK na razie nie ukaże się, gdyż wszystko co chcemy upchnąć my do PE... Ale jeśli zajdzie taka potrzeba, to wydamy drugi numer PORADNIKA. Na razie pracujemy nad innym projektem...

Domorośli graficy

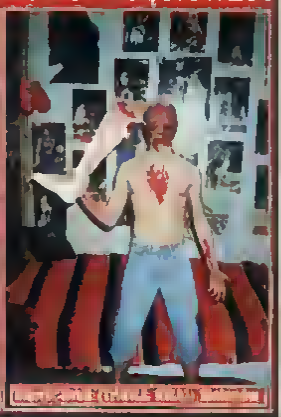
? "[...] Czy rysunki, które można do Was przysyłać, można kreślić na kartkach z bloku technicznego lub „w kratkę"? A jeśli tak, to przyjmiecie moje dwa rysunki (czy mogłyby się ukazać w gazecie?) [...]"

Jacek, Jaworzno

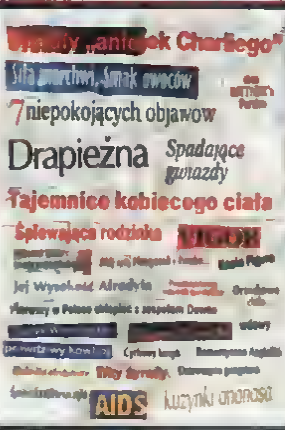
Jak już kilka razy wspominałem na [illegible] przyjmujemy rysunków na kartkach z bloku technicznego. Technika rysowania dowolna - możesz rysować kredkami farbkami czy czym tam sobie wymyślisz. Co [illegible] czy kartek „w kratkę" lub [illegible], te nie lub my takich praktyk [illegible] yz skaner źle na nie reaguje, a mówiąc ściślej - grafiy pluję sobie w brody, gdy muzą ręcznie usuwać kratki Temate - a - także do [illegible] olna. Uprzedzam [illegible] ze wszystkie zrzynki [illegible] mało [illegible] teresujące pozycje ładuję od razu w koszu. Jeśli chodzi o drugą część Twojego pytania, to jak zauważyłeś, nie umieściliśmy m.in. Twoich rysunków, gdyż nie były zbyt słabe [illegible] tam się, b[illegible] kolejne [illegible] ukcje będą odpowiednio [illegible] [illegible] ze...)

ROZWIĄZANIE KONKURSU PRZEBRANIOWO-ZDJĘCIOWEGO

Na ogłoszony kilka miesięcy temu konkurs przyszło bardzo mało zdjęć, z czego szczególnie wiązkość prezentowała bardzo słaby poziom "przebraniowy" bądź tematyczny. Jak chcielibyśmy zamieszczenia pomiędzy pracy, w której autor nie objął głowy i musiał ją dorysować sobie. Ostatecznie dwa Dual Shocki za bardzo udane przebrania otrzymuje:



: [illegible] serdeczne pozdrowienia dla zgłoszonych [illegible] ukochanego pisma oraz najlepsze życzenia przesyłają Wierna Czytelniczka **oraz:**



My, wyżej podpisani, oprócz pozdrowień i życzeń mamy również pewne życzenia

1. HIV na prezydenta. Jak będzie taka potrzeba, to zbierzemy więcej podpisów. Cała nasza parafia złoży autografy. Proboszcz obiecał!
2. Nie rozbierajcie Lary (bo proboszcz nie da podpisu nie lubi kobiet)!
3. Rozbierzcie Chrisa Redfiel-

PCHLI TARG

[illegible] TM trolów + pad SONY + Dual Shock SONY. Na gwarancji do 02.2000. Cena [illegible] ostatnio wynosi 650 zł. Maciek, tel. (0601) 153-325

Sprzedam konsolę PSX 7002 + Dual Shock SONY + Memory Card SONY + kabel NTSC + Pro Action Replay + [illegible] 12 gry! + gry + 40 gazet o tematyce konsolowej. Ewentualnie zamienię na perkusję TAMA lub PEARL. Cena 1400 zł. Radosław Rajca, ul. Skarbowa 34/73, 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski, tel. (0411) 267-49-33

Sprzedam PSXa (370 zł) BATLE ARENA TOSHINDEN (50 zł), AIR COMBAT (50 zł) LOADED (65 zł) DUKE NUKEM 3D (80 zł) 10 dem (50 zł) Memory Card 15 bloków (40 zł). Cena całość za 650 zł. Adam Postawka, ul. Konarska 32/17, 44-217 Rybnik, tel. (032) 42 21-080

Sprzedam lub zamienię PS Flight Force Pro za dopłatą na Dual Shocka + gry, ew. XPLORER, Game Shark lub Action Replay. Krzysiek Skiba, tel. (032) 208-78-56

Sprzedam gry (wszystkie w systemie PAL): TEKKEN 3 (100 zł) V8 (80 zł) FIFA '98 WC (75 zł) PANDEMONIUM 2 (40 zł) oraz nieużywanego pada SONY (50 zł). Kupując 3 gry otrzymasz gratis TEKKENa 2. Tel. (061) [illegible] 7 350, dzwonić po godz. 10:00, pro[illegible]ic. Marcina

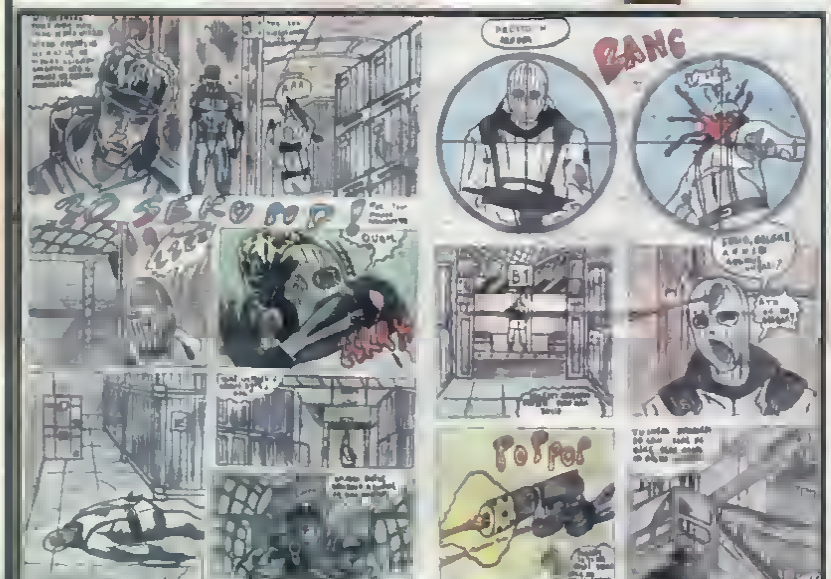
Sprzedam lub zamienię na inną grę PORSCHE CHALLENGE (kolekcjonerskie) mogę dorzucić demo CD). Sylwek, tel. (032) 64-24-939 (dzwonić po godz. 10:00)

Zamienię TENCHU na MGS oraz BRIKEN SWORD 2 na V8. Piotr Ferenstein, ul. Poniatowskiego 9e/18, 66-400 Gorzów Wielkopolski, tel. (095) 73[illegible] 73 73

Sprzedam joypad Barracuda. Cena 80 zł. Robert, tel. (052) 0[illegible]04-66

Sprzedam kabel RF Adaptor za 50 zł. Maciej Świątły ul. Kusocińskiego 10/3, 44-335 Jastrzębie Zdrój, tel. (0324) 621-00

Posiadacz PSX'a z okolic Nysy Bartek Lichosik ul. Marcinka 30, 48-303 Nysa, tel. (077) 43 45-59



Autorem komiksu jest PAWEŁ KOCUREK z Elbląga

da (proboszcz poprosi o pomoc Watykan i Radio M]!
4 Ciotka Hilda z RPA prosi o darmową prenumeratę PSX EXTREME. W zamian przyśle Wam gorące czekoladki do haremu.
5 Proboszcz przypomniał sobie, że dawno nie widział Was w kościele, więc oddajcie te Snickersy! [ ]"

Asia i cała reszta, Kościerzyna

Ad 1> Ehhh, prezydentem już byłem, ale piastowanie tej funkcji było na tyle nudne, że postanowiłem zostać zgIRed jem co czynię po dziś dzień. Ad 2> Lubi kobiety, ale nie okazuje tego publicznie (nie zapominaj, że ksiądz także nosi - tak na wszelki wypadek, hihihi!) Ad 3> Zobaczymy, co da się zrobić. Ad 4> Nie lubimy czekoladek, ale gdyby miała jakieś dobre ciasteczka, to czemu nie :) A tak przy okazji - po co nam czekoladki do haremu? ;) Ad 5> Cóż, jesteśmy zagorzałymi fanatykami religijnymi, bierzemy co roku udział w pielgrzymkach, więc niech proboszcz nie przesadza

DROBNE PYTANKA

? ..[ ]Czy w Polsce są jakieś targi konsolowe? [ ]Ile osób czyta PSX EXTREME? [ ]Czy w Waszej Redakcji doszło kiedyś do rozlewu krwi, o jeśli tak, to kto oberwał? [..]"

Peja, Głogów

Nie, w Polsce nie ma żadnych targów konsolowych, za co bardzo żałujemy. Cóż, jednak poczuć, gdy rynek konsolowy w Polsce opiera się na piracich grach - w ten sposób firmy zajmujące się dystrybucją gier nie są w stanie zarobić odpowiedniej mamony, aby czuć się na tyle pewnie, by wystawiać się na targach. Jednak konsole można spotkać „gościnnie" na różnych targach komputerowych, których w naszym kraju nieco można zliczyć [ ] Tego dokładnie nie wiemy, ale możemy śmiało twierdzić, że co najmniej 70 tys. osób czyta PSX EXTREME [ ] Nie, do rozlewu krwi jeszcze nie doszło, ale ostre wymiany zdań są na porządku dziennym

ŚMIERĆ KONSOLI

? ..[ ] Dwa tygodnie temu moja konsola „marła". Tenta odmawiała na nową, ale jest pewien problem. Jeśli Playstation 2 ma odtwarzać gry z PSX-a, to wypada zakładać na nową konsolę czy ja tenta łapię „normalnego, PSX'a? [ ]...

Adrian, Kosmin

Ja na Twoim miejscu nie czekałbym z zakupem, aż ostatni premiera PSX2. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta: ...jakoś nikt nie myśli o PSX2, to nie jakieś 1,5 - 2 lata. A z tego co napisałeś, „zakończenia" na nową konsolę czy ja tenta łapię „normalnego, PSX'a? [ ]... spokojnie, nie ucieknie. Ja nie mogę się doczekać, aż ktoś przywiezie mi z Japonii tę nową konsolę. Na razie zostaję przy PSX!

IRC

? ..[ ] Czy można z Wami pogadać na IRC-u? A JAK TAK, TO KIEDY? [..]"

Daniel, Opole

Tak, możesz spotkać wielu zgIRedów na kanale #psxpl, o różnych porach dnia. W Redakcji mamy szybkie łącze, więc nie ma problemów. Nasze konta mailowe znajdziesz w „Hyde Parku"

Psychols

..[..) Tekst o redakcyjnym życiu bardzo mi się spodobał, jesteście nienormalni, ale ja i moi kumple chcemy jeszcze! Chyba też jesteśmy trochę inni... Aha, znam adres pewnego dobrego psychiatry, więc możecie się tam udać i wspomnieć, że jesteście ode mnie. Da Wam zniżkę na kompleksowe usługi [.]"

Dłony spod beskidzia

Dziękujemy, z pewnością skorzystamy w przyszłości z usług zaprzyjaźnionego psychologa i psychiatry w jednym

Jaja

..[ ] Szukałem Was w hipermarketach równo dwa tygodnie po ukazaniu się PE #20, ale nie znalazłem. Co się dzieje z Waszym kolporterem? [ ]"

Kuba, Wrocław

Kiedy, jeśli [illegible] to [illegible] podane [illegible] wa, to prag[illegible]nię, że zrobiliśmy sobie jaja [illegible]oczku - sorry, ale dwutygodn[illegible]ale nie będziemy

Hot Line PSX

? Czy udzielacie porad telefonicznych (i pod jakimi numerami: prywatnymi-komórkowymi czy redakcyjnymi) dotyczących przejścia różnych gier, bo ostatnio mam problemy z MGS i boję się do was zadzwonić. Czy mogłybyście stworzyć linię (0 700) porad do gier i aktualności (takie bajery są dostępne na zachodzie).

Bobo, Katowice

Porad telefonicznych nie udzielamy/udzielimy w zależności jaki mamy humor. Jeśli delikwent dzwoni na komórkę podczas gdy pędzimy akurat samochodem przez katowickie ronda, albo gdy pijemy piwko z leniwą, to ma małe szanse na uzyskanie jakiejś konkretnej odpowiedzi. Musicie też wiedzieć, że nie jesteśmy omnibusami i nie wiemy wszystkiego. Nie chcę być niemiły, ale musicie zrozumieć, że takie telefony odrywają nas od roboty (bądź przerywają odpoczynek), co nie wpływa dobrze na ciągłość i efektywność pracy. Hot Line PSX EXTREME? Może w przyszłości...

10 POWODÓW, DLA KTÓRYCH LEPIEJ MIEĆ PLAYAKA NIŻ KOBIETĘ:

1) Na Playu da się postawić piwo
2) Na Playu da się postawić 8 piwa
3) Jeśli nawet trzecie piwo spodoba z Playa, to i tak konsola nie narobi jazgotu (spróbuj dziewczynę obłać jakimś napojem, to dopiero Cię wyśmieje)
4) Zamiast nawet cukierki dla panny za parę baniek, możesz konsolę oprawić naklejkę z POKADNIKA PSX EXTREME ze dwuuha mniejącą kasę
5) DUAL SHOCK DRŻY, KIEDY GO WŁĄCZYSZ, A NIE KIEDY CHCE
6) I możesz go obłapywać i dotykać kiedy i jak Ty chcesz!
7) KONSOLA ZAWSZE RANO LEŻY OBOK TWOJEGO ŁÓŻKA
8) Jak się zmęczysz, to na Playu nie musisz mieć czwarty raz pod rząd w to samo
9) Playa nie zawsze otwiera się po naciśnięciu przycisku OPEN
10) JAK CHCESZ, MOŻESZ WYRWAĆ ZASILANE PLAYAKOWI ALBO ROZTRZASKAĆ GO O ŚCIANĘ I ZADEN PROKURATOR SIĘ NIE CZEPI

Myszaq

JAREK ŚLIPEK z Wrocławia

10 POWODÓW, DLA KTÓRYCH LEPIEJ MIEĆ KOBIETĘ NIŻ PLAYAKA:

1) ad. 1, 2 i 3> Kobieta może skoczyć do sklepu po piwo
2) Kobieta jest bardziej multimedialna - ma więcej urządzeń wejścia/wyjścia
3) Sonlak nie pierze skarpetek i nie gotuje obiadów, a także nie urodzi Ci dziecka/dzieci
4) Kobieta okaże swoją wdzięczność za sprowienie jej nowej kiecki
5) Kobiece "drgania" są o wiele bardziej intensywne niż dualshockowe i ogarniają bardziej zmysłów, niż dłonie, partie ciała
6) Kobieta daje Ci wyraźnie do zrozumienia, kiedy chce być dotykana, a Dual Shock nie
7) KOBIETA RANO LEŻY Z TOBĄ W ŁÓŻKU
8) Na Sonlaku nie chce Ci się grać czwarty raz pod rząd w to samo
9) Kobieta nie zamknie się, gdy włożysz w nią 'nośnik'
10) NA ŚWIECIE ŻYJE OK. 3 MILIARDÓW KOBIET

HIV

Heloł!

Kącik' zaczyna się rozkręcać - przysyłacie coraz więcej listów, dzięki czemu wiadomo, że jest sens go prowadzić. Oczywiście piszcie cały czas - na adres Redakcji lub bezpośrednio do mnie - e-mail: kali_pax@friko6.onet.pl. Szczególnie dużo materiałów z tym miesiącu podrzucił Icek - Jacek Rzymełka. Teraz przy comboszu, który zostanie podesłany do 'Kącika', będę umieszczał i nawiasie ksywę osoby, która go podrzuciła. Ale kończę już z tym wstępem - jest tu zbyt gorąca informacja, by siedzieć ochr

KĄCIK BIJATYK

ROUND 9

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Od jakiegoś czasu mówiono o nowym TEKKENie. Miał być z lepszą grafiką i postaciami z dwójki. Jednak to były plotki. Do tej pory. Bo już wiadomo o nowym TEKKEN TAG TOURNAMENT! Wersje testowe automatów (gra ukończona jest w około 40% - pełna wersja wystartuje w czerwcu) zostały niedawno umieszczone na terenie USA (Wonderpark w Milpitas w Kalifornii) i Japonii (Shinjuku Playmax). Najważniejszą rzeczą jest to, że do walki każdy z Graczy wybiera po dwie postaci, które może w trakcie pojedynku przełączać dodatkowym klawiszem. Przełączanie wygląda podobnie jak w grach CAPCOMu - różnica jest tylko taka, że obydwie postaci dzielą jeden pasek energii. Uwaga: postaci można przełączać w każdej chwili! Czyli - można zacząć juggle a jedną postacią, kontynuować go drugą i spróbować Okizema ponownie pierwszą!!! Kuuuli! To raz. Dwa - oprócz postaci z TK3, są niektóre z TK2! Dodano im nowe ciosy, ale i kilka zabrano, gdyż byłyby zbyt silne. Poza tym, w niektórych ciosach postaci z TK3 wprowadzono zmiany - np. osłabiono Deathfist Paula, b+1 Lawa uderza nie Mid a High, a po d/f+4 Lee możesz robić juggle tylko wtedy, gdy wejdzie na CH - inaczej tylko odsunie przeciwnika. Aby juggle ować u Xiaoyu po 'stojąc tyłem 4' też trzeba trafić CH. Poza tym - dash do przodu (p, p) jest szybszy dzięki czemu gra się bardziej agresywnie. Łącznie występują 20 postaci, choć na ekranie jest jeszcze miejsce na 12 zawodników.

Anna, Armor King, Baek, Bryan, Eddy, Ganryu, Gun Jack, Heihachi, Hwoarang, Jin, Jun, Julia, King, Law, Lei, Ling, Michelle, Nina, Paul, Yoshimitsu

Zobaczymy - walka Baeka z Hwoarangiem, Jun z Jinem - może być ciekawie! Na razie jest świetnie - nie ma Kumy, hehehe. Gra jest oparta o płytę System 12 i wygląda podobnie do TK3 - tylko w niektórych miejscach ma bardziej płynną animację. Są nowe stroje dla postaci i nowe outfity - min. Bryan jest w jednym lysy, Law ma zielony kostium, podobnie jak i Nina (ma srebrne włosy), a Lei ma czarną koszulkę. Podobnie kosmetyczne przeróbki zaszły w tic - wyglądają podobnie, aczkolwiek jest kilka zmian - np. na planszy Yoshiego jest śnieg, plansze Paula i Lei są "nocne" (widać neony), a u Hwoaranga huta pioruny z zachmurzonego nieba. Nam na razie pozostaje tylko czekać.

obowiązująca legenda

n - neutralna pozycja, nie trzymać nic
SS - unik, wykonywany przez u,n lub d,n
SS(l)/SS(p) - unik w lewą/prawą stronę
+ - przyciski muszą być naciśnięte jednocześnie
, - przyciski muszą być naciśnięte jeden po drugim
~ - przyciski muszą być naciśnięte NATYCHMIAST jeden po drugim
> - można spóźnić naciśnięcie przycisku
FC - podczas kucania można zamienić na D
WS - podczas wstawania, można zamienić na D/F
BK - stając tyłem do przeciwnika
CC - przejęcie uderzenia na dole do uderzenia na górze, wykonywane po uderzeniu na dole szybko u - n (ktoryś przysiad (uderza na High)
CH - Major Counterhit - uderzenie przeciwnika gdy on wyprowadza swój cios (Flip) - przeciwnik po uderzeniu w powietrzu zbiera się i upada na brzuch, nie można wtedy technikować, bardzo przydatne po ciosach (w nawiasach może być zaznaczone na jakie postaci dany juggle wchodzi. Przy okazji: BIG - to są duże postaci (Gun Jack, Kuma, Ogre ?!)

Uwaga: w niektórych przypadkach nie oznaczone ze pomiędzy ciosami należy zrobić szybkie p->p - ale jest to logiczne, gdyż tylko wtedy można do...

Kilka łatwych kombinacji dla **Heihachiego:**

p, d, d/p+2 p, d, d/p+2 p->p, d, d/p+2

p->p+2 p,d,d/p+2(flip) 1,d,d/f,4 4,a 1

p, d, d/p+2 p->p 1, p->p 1, p->p 1, p->p, p, d, d/p+2

p, d, d/p+2 1, 1, 1, 1, d, d/p, p+2 - tutaj jak powyżej, pomiędzy 1 1,1 1 powinny być p->p

p, d, d/p+2 1, 1, 1, 1, p, d, d/p, n,4

tym razem większość rzeczy przywędrowała od Icka - Jacka Rzymełki. Nie ma co ukrywać, są to naprawdę wspaniałe zagrania, często bardzo trudne. Jeżeli będziesz nim operował na turnieju, z pewnością będzie się cieszył powodzeniem jako gracz TK3. Część kombinacji Icek odkrył sam, część zebrał od tuzów TK3 z netu (podziękowania dla Tragica, Castela, MrWizarda i Catlorda). Przysłał ogromną dość ilość materiałów - ponizej prezentuję namiastkę tego, co będzie Was czekać za miesiąc.

Jin: trzy razy pod rząd Electric Wind Godfist (bardzo szybko p,d,D/F +2)

WS+2 1,p+2,T>2, p,p+2

Law

CH ~f+1,2,1 4,p+3 p+2~f (BIG)
f,f ~f+1,2,1 G/P+4,3
CH ~f+1,2,1 4,b+3 d/p+3
CH ~f+1,2,1 p+2~1
CH ~f+1,2,1 SS(l) 1,3,1,1,2,p+2,2,2
CH ~f+1,2,1 SS(l) 1,3,1,1,2,p+2,2 (Flip) d/P+4,3 d/p+4 (BIG)
CH ~f+1,2,1 SS 1 ~f+2 (Flip) d+1 FC,d/p,d d/p+3
CH ~f+1,2,1 d d/p,p+1 d/f+2,4 g/p+4 4,g+3 d/f+4
g/p+4 d/p+1 p+2~1
g/p+4 d/p+1 G/P+4,3
g/p+4 D/P+1 G/P+4
g/p+4 g/p+4 d+2,3
g/p+4 4 ~f+2,3,4
g/p+4 p+2,2,2 d+2,3
d/p+2 2 d/f+2,4
CH 4 ~f+2,3,4
CH d+2,3 1 G/P+4,3
CH d+2,3 1 ~f+2 1 ~f+2 d+3
~f+1+2~2 3,4 WS+4 ~f+2,3,4
~f+1+2~1 d+2,3 d/p+4,3
G/F+4 WS+4,3
G/P+4,3 p+1,1,2,2,2
G/P+4,3 d+2,3
G/P+4,3 1 ~f+2,3,4 (Nina, Anna)

Teraz trochę **Hwoarangа** - to moja druga ulubiona postać (mutki)

3,3,d+3,4[LFS] albo (RFF)p+3,3,3,4[LFS] - jeżeli uda Ci się dojść do tego miejsca, to możesz ryzykować 3[LFS]3 3 itd. Ale lepiej zmieniać pomiędzy [LFS]p+a na mid albo [LFS]d+4 [LFS]d+3 jest dość wolne, ale wiadomania go gwarantuje WS,4,4

p+3 - to nie atak, tylko samo wejście do postawy. Jeśli ktoś sięgnie w parry lub cokolwiek to ładuj szybko coś na low. Na takie coś mówi się "leim"

Atakuj wieloma ciosami, które powodują guard stun i jednocześnie zmieniają postawę na [RFF]. Dobre jest p,p+3 (ale z tym ostrożnie - najlepiej na walczącego). Więc kiedy jesteś w [RFF] i zrobiłeś tego stuna to wal p,p+4,3 (następny stun). Jeśli uda się po tym wykonać [RFF]p+3[LFS]d+4 WS+4, to czekaj, co zrobi przeciwnik. Kończyć przaciez w [RFF]. Jeśli się turla, to możesz ładować następną [RFF]p p+4 3. Jeśli tyknie - w porządku. Jeśli zablokuje - też w porządku - guard stun. Naucz się to bezbłędnie, chickenować bo inaczej wtopka. Takie guard stunowanie bardzo wkurza, więc powtórz to parę razy. Jeśli się da, to jedno po drugim! a potem postaraj się wyśpiąć [RFF]p+4~4 i jakąś hardowy juggle. [RFF]p+4~4 jest dość szybkie i przeciwnika może zaskoczyć to wyłamanie z patternu.

d/p+4 - ładnie atakuje dużo rzeczy. Jeden z lepszych midkuków, chodź do Yoshi d/p+4 czy King d/p+3 braku je mu sporo.

Jeśli NIE trafisz p,p+4 - schyl się! W końcu co możesz innego zrobić? Jest jedna szansa na sto, że poleci wysoki cios, a wtedy masz gwarantowane tyl na kopnięcie. Możesz też robić d+4 po zablokowanym lub nie trafionym p,p+4 d/f+4 - jeśli wejdzie na MC, to masz gwarant na p+3~3.

Po zastosowaniu low-parry na kopnięcie siada ZAWSZE p,d,d/p+4. Tak dla przypomnienia.

SOUL CALIBUR

Jak na razie nie wiadomo, czy wyjdzie na PSX - raczej nie należy się tego spodziewać, aczkolwiek prywatne uwagi ze po kilku drobnych cięciach nasza ka... sola by go pociągnęła - z pewnością byłoby tak dobrych efektów świetnych, ale zawsze można byłoby pograć w bijatykę, której lista ciosów długością mo... śmiało konkurować z TK3. Wiadomo, ... nak, że wyjdzie na Dreamcasta. A na ... że pozostaje tylko grane w SC na auto... matach, a te już jakiś czas temu trafiły d... Polski. Na razie wiadomo o tym, że sta... w następujących miastach: Katowice, Zakopane, Warszawa, Elbląg. Jeżeli ma... cie jakieś info związane z SC arcade w Polsce, dajcie znać.

LISTY LISTY

Czy w grze TEKKEN 3 można Yoshimi... <u znikać jak Predator albo Reptal? Sp... szałem plotkę, że podnosi miecz i sta... się niewidzialny. Jeśli może, to jaka ... to kombinacja?"

Maciek, ???

Pewnie, że da się znikać - każdy we... to się robi. Dokładnie tak samo, jak sta... tiz Anną, włączanie osłonki Gun Jacka... i przywoływanie na pomoc wódza Ind... ludzkiego Dr. Boskonovitchem.

"Po pierwsze - w kwietniowym 'Kącku' TK3' jest błąd dla Jina nie ma nic takie... go jak t,p+1,2. Jest za to chyba t,p+2,1... Po drugie - piszecie coś o jakichś m... strzostwach, jakich? Gdzie? Na ostatnic... tumiejach grało tylko kilka niezłych osób... także chętnie bym zagrał w Stargardzie...

Maciek

Rzeczywiście - był błąd - powinno by... t,p+2,1 zamiast t,p+1,2. Jeżeli chodzi o... mistrzostwa, jasne wyraźnie tylko zamie... sowane tematem, to zawsze będą zdję... relacje ze zdjęciami i wszelkie info. Tylko... piszcie - bo inaczej szefostwo traktuje ... marginalnie i relacje skracać relacje o 2(

Ptfa

KĄCIK WYŚCIGOWY

GAMERA

LAP 4

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

CONCEPT CAR

W grze możemy dostać ten pojazd w dwóch wersjach. Pierwsza wersja to ta zdobyta za zdobycie pucharu w licencji B. Jednak nawet po podrasowaniu klasyfikuję ten samochód dość daleko od czołówki.

Druga wersja to ta zdobyta za wygranie wyścigu UK Vs US.

Duża moc i mała waga sprawiły, że w większości wyścigów jeździłem właśnie nim. Fakt, że nie jest on może najlepszy w swojej klasie samochodów z napędem na tylną oś (Cerbera, Supra itp.) jednak jego zachowanie na drodze jest tak realne i pokazowe, że zapominamy o innych samochodach dostępnych w grze - no, może oprócz Vipera i FTO. Do minusów można zaliczyć jedynie jazdę na trasach nocnych. Po wyjściu z zakrętu można bardzo łatwo wpaść w poślizg, jednak po krótkim treningu i to można opanować.

Co do ustawień, to szczerze powiedziawszy próbowałem je trochę poprzerabiać i zamiast je polepszyć, to zawsze coś tam skrobiłem, aż wreszcie zostawiłem parametry fabryczne. I myślę, że ci co je ustawiali wiedzieli co robią. Polecam ten wóz wszystkim tym, którzy nie nie jeździli i czekam na jakieś ustawienia dla niego, które przebiją te, które oferuje gra.

Wielu z Was prawdopodobnie podarowało sobie pobijanie rekordów z poszczególnych tras (z niecierpliwością oczekuję na pojawienie się drugiej edycji GT (co tu ukrywać - ja także). Co do rekordów, to wyniki z testów na przyspieszenie i na prędkość maksymalną pozostają bez zmian i nadal panują czasy z poprzedniego miesiąca.

Jeśli chodzi o rekordy z poszczególnych okrążeń, to nastąpiła zmiana, a to za sprawą Pawła z Grudziądza, który po miesięcznej przerwie znowu dał o sobie znać.

Oto rekordy obowiązujące na ten miesiąc

HIGH SPEED RING - 41.373 Paweł Stękowski z Grudziądza

AUTUMN RING MINI - 26.869 Paweł Stękowski z Grudziądza

GRAND VALLEY EAST - 48.366 Arek z Mińska Mazowieckiego

CLUBMAN STAGE R5 - 35.127 Paweł Stękowski z Grudziądza

TRIAL MOUNTAIN - 1.03.377 Arek z Mińska Mazowieckiego

AUTUMN RING - 57.982 Arek z Mińska Mazowieckiego

DEEP FOREST - 58.016 Paweł Stękowski z Grudziądza

SPECIAL STAGE R5 - 59.805 Arek z Mińska Mazowieckiego

GRAND VALLEY SPEED - 1.26.636 Paweł Stękowski z Grudziądza

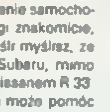
SPECIAL STAGE R11 - 2.04.834 Arek z Mińska Mazowieckiego

Subaru Impreza WRC

Subaru Impreza WRC jest furą, która wybija się spośród wielu dobrych samochodów w GRAN TURISMO. Już sama nazwa elektryzuje, bo czyż to nie Subaru jeszcze nie tak dawno dyktowało warunki w Rajdowych Mistrzostwach Świata? No i jeszcze nasz najlepszy kierowca rajdowy, Krzysiu Hołowczyc (eh, cóż za pech na Rajdzie Warszawskim), startujący właśnie na Subaru Impreza WRC. Sam ten fakt skłania do bliższego przyjrzenia się tej maszynie.

Impreza, jak każdy World Rally Car (WRC) ma stały napęd na obie osie. W odróżnieniu od maksymalnie rozbudowanego WRX STi Type R, model WRC ma 6- a nie 5-biegową skrzynię biegów, co oczywiście podnosi dynamikę jazdy. Ogólnie rzecz biorąc, model WRC jest technicznie bardziej zaawansowany (co jest oczywiste) - dysponuje mocniejszym silnikiem, ma lepsze, pozwalające na bardziej dokładną jazdę zawieszenie, konstrukcja nadwozia sprawia wrażenie samochodu wybitnie sportowego, "przysadzistego" - i tak jest w istocie. Furą trzyma się drogi znakomicie, wystarczy chwila treningu i bez problemu okiełznasz ten wspaniały samochód. Ale jeśli myślisz, że wykręcisz Imprezą WRC jakieś dobre czasy, to niestety, ale muszę Cię zmartwić. Subaru, mimo dobrych właściwości jezdnych, ma zdecydowanie zbyt słaby silnik w porównaniu z np. Nissanem R 33. Dochodzi jeszcze sprawa skrzyni biegów, gdyż furą "krztusi" się na szóstym biegu (tu może pomóc zmiana ustawienia parametrów skrzyni biegów w Engine) i trudno osiągnąć konkretną prędkość. Na niektórych torach (z długimi prostymi) jest to dużym mankamentem, ale już na tych bardziej krętych jazda jest czystą przyjemnością. W ogóle pomykanie Imprezą WRC jest bardziej efektowne (poślizgi) niż efektywne (niby silnik). Samochód szybko reaguje na poczynania kierowcy, co niektórzy z Was mogą potrzeć za minus, ale jeżdżąc Imprezą można sobie wyrobić refleks i zdobyć nowe doświadczenie, które zaowocują w przyszłości. Jak już napisałem, samochód ten można łatwo poskromić.

Esencją jazdy są poślizgi - i jeszcze raz poślizgi. To furą jest wyjątkowo stworzona do takiej jazdy. Aby wprowadzić Imprezę w kontrolowany poślizg, puść tuż przed zakrętem "gaz" i wykonaj skręt. Później dodawaj gazu i jeśli zajdzie taka potrzeba (nie 80 %), to kontruj. To wszystko. Cóż, jeśli chcesz poszaleć, to dobrze trafiłeś. Zasiądź za kółkiem Subaru WRC i daj czadu! Nie zawiedziesz się!



ACE

WYNIKI GŁOSOWANIA

Trzy to nie za dużo, aby spowodować, że jest chyba najlepszym zainteresowaniem gry, która [illegible] będzie mieć swoją kontynuację. Przypomnijmy, że chodziło o wytypowanie trzech najlepszych samochodów dostępnych w grze. Po podliczeniu wszystkich głosów pierwsza trójka wozów prezentuje się następująco:

1. Mitsubishi GTO Twin Turbo 2. Nissan Skyline R33 GT-R V SPEC 3. Toyota Supra '95 RZ

Na dalszych miejscach uplasowały się: Dodge Viper GTS R, Subaru Impreza WRC, Mitsubishi FTO LM.

Prawidłowe typy przysłały nam trzy osoby: Jakub Jóźwiakowski (Poznań), Kamil Sternczuk (Biała Podlaska) i Maciej Staszczak (Chocianów). Drogą losowania nagroda-niespodzianka trafia w ręce Jakuba. Gratulujemy! Dodatkowo zgodnie z założeniami głosowania, Jakub może zamieścić na łamach Kącika" ustawienia do wybranego samochodu wraz z jego krótkim opisem. [ace]

KĄCIK

COLIN McRAE

RALLY

No rzaczęło się. Serdecznie dziękuję za telefony i listy, które do mnie dotarły. Jednak z wszystkich telefonów jeden zrobił na mnie ogromne wrażenie - a mianowicie od naszej Czytelniczki z Warszawy (serdecznie ją pozdrawiam). Panowie nie jesteście tacy dobrzy jak mogłoby się wydawać, ponieważ jej wyniki wiele nie odbiegają od najlepszych wyników w tym miesiącu.

Co do rekordów, to pokazaliście klasę i do końca nie wiadomo było, kto będzie najlepszy. Jednak zanim je podam, chcę ogłosić, iż zamierzam rozszerzyć kącik CMR (wiele osób mnie o to prosiło) o mianowicie rekordy z danych państw będą rozdzielone na trzy kategorie - w zależności od samochodów dostępnych w grze.

Kategoria I

samochody z poziomu Novice: RENAULT MEGANE, SEAT IBIZA, SKODA FELICIA i VW GOLF

Kategoria II

samochody z poziomu Intermediate: TOYOTA COROLLA, FORD ESCORT, MITSUBISHI LANCER i SUBARU IMPREZA

Kategoria III

samochody z poziomu Expert: LANCIA DELTA, FORD RS200, AUDI QUATRO i najlepszy wóz w grze - FORD ESCORT MK II

W tym miesiącu podam rekordy z drugiej i trzeciej kategorii. Oto one:

Kategoria II

NOWA ZELANDIA - 15 55 00
Marek Split z Bydgoszczy

GRECJA - 15 45 45
Grzegorz Kaczmarczyk ze Świdnicy

MONTE CARLO - 16 52 65
Marek Split z Bydgoszczy

AUSTRALIA - 15 44 36
Grzegorz Kaczmarczyk ze Świdnicy

SZWECJA - 18 50 42
Marek Split z Bydgoszczy

CORSYKA - 14 44 75
Marek Split z Bydgoszczy

INDONEZJA - 17 46 47
Marek Split z Bydgoszczy

WIELKA BRYTANIA - 23 49.38
Marek Split z Bydgoszczy

Kategoria III

NOWA ZELANDIA - 15 15 35
Paweł Niczypor z Oleśnicy

GRECJA - 15 03 08
Mariusz Grabe z Radzionkowa

MONTE CARLO - 16 21 59
Paweł Niczypor z Oleśnicy

AUSTRALIA - 14 36 64
Paweł Niczypor z Oleśnicy

SZWECJA - 18 15 77
Mariusz Grabe z Radzionkowa

CORSYKA - 13 39 59
Łukasz Sobierański z Opola

INDONEZJA - 17 07 20
Mariusz Grabe z Radzionkowa

WIELKA BRYTANIA - 23 00 00
Mariusz Grabe z Radzionkowa

W następnym miesiącu podam już rekordy w trzech kategoriach, a więc zachęcam wszystkich do wykręcenia jak najlepszych wyników w Kategorii I.

Pragnę także skłonić Was do rywalizacji w zdobywaniu jak największej ilości punktów w Championship na poziomie Expert samochodami Kategorii I. W tym miesiącu na pierwszym miejscu uplasował się jako na razie jedyny, który tego dokonał i Marek Split z Bydgoszczy, który zdobył 62 punkty samochodem Renault Megane.

Joypad
CYBER SHOCK

O swym joypadzie firmy BLAZE Aju spominał już w osiemnastym numerze PSX EXTREME Produkt ten reklamowany był jako pad nowej generacji i miał szokować zarówno swoim kształtem jak i nowatorskimi rozwiązaniami technicznymi W związku z tym, gdy tylko joypad ten pojawił się w Polsce postanowiłem czym prędzej osobiście go przetestować, bo generalnie nie ufam takim mom i wolę wszystko samemu sprawdzić

Cyber Shock może faktycznie szokować swoim kształtem - wygląda futurystycznie wykonany jest srebrnego plastiku, natomiast gałki i przyciski są czarne i znakomicie się komponują z całością Cały pad ma zaokrąglone kształty, dzięki czemu generalnie prezentuje się naprawdę bardzo interesująco Niestety, gdy tylko pierwszy raz wziąłem go w swoje dłonie, od razu poczułem że coś jest nie tak Moim skromnym zdaniem ten joypad jest po prostu za duży Moje kciuki z trudnością sięgały do analogowych gałek, więc w przypadku osób o małych dłoniach wygodna granie na tym urządzeniu niestety odpada Natomiast korzystania z futurystycznego krzyżaka oraz przycisków „X" „O", „trójkąt" i „kwadrat" bywa się bezproblemowo dzięki odniemu rozmie[illegible]nu ich pod[illegible]

plastiku gryzibki, zabawki, rynienki i inne siedzenia Chociaż tak naprawdę trudno to komu? - przecież nie wszystkich graczy gra się najlepiej tym mniej jest to bajer

Oprócz standardowych funkcji, jak praca w trybie Digital/Analog, jeden z pada posiada tzw. Turbo, czyli niezależnie włączane funkcje dla każdego z przycisków Cyber Shock posiada także opcję wibracji, która chyba najbardziej imponuje jest z Dual Shockiem, to jednak pracuje trochę inaczej I tu[illegible] zadaniem kolejna wada tego pada O[illegible] występuje i to dość mocno To jednak jeszcze tylko i wyłącznie na jednej częstotliwości Wygląda to tak jadąc np. w GRAN TURISMO

umieszczone zostały w niezbyt odpowiednim miejscu dla osób o małych dłoniach, ponieważ razem z joypadem dostajemy zestaw pięciu różnych nakładek, które możemy swobodnie zmieniać podczas zabawy Wśród nich znajdują się standardowe i

poboczu lub po nierównej nawierzchni nie czujemy pulsującego zmiennego wibrowania, jak to miało miejsce w Dual Shocku, a raczej tylko nieprzyjemne, włączające się od czasu do czasu jednopoziomowe wibracje Nie wiem dlaczego ten jakże ważny element pada został w tym modelu tak skopcony Wibracje Dual Shocka są znacznie przyjemniejsze, nie mówiąc już o cudownych drganiach joypada Dual Force testowanego w poprzednim numerze

WERDYKT ★★★☆☆

Podsumowując muszę stwierdzić za oprócz futurystycznego wyglądu joypad ten nie wnosi nic nowego do grona kontrolerów do PlayStation Nie jest to produkt zły, gdyż spełnia znakomicie swoją funkcję ale nie brak mu wad przez co zastanowiłbym się dłużej nad jego zakupem Jego cena (ok 120 zł) zbliżona jest do innych produktów tego typu na rynku i nie jest to raczej niższy wygórowana kwota za kontroler tego typu Mimo wszystko nie polecam go osobom o małych dłoniach, a wszystkim innym zalecam test w sklepie Cyber Shock posłużyć może także jako wspaniały materiał na prezent, gdyż naprawdę znakomicie się prezentuje i robi całkiem niezłe wrażenie - a o to przecież w prezentach chodzi, nieprawdaż?

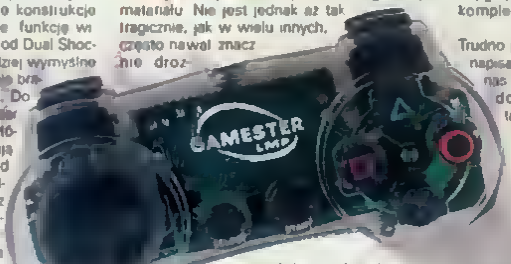
WYKONANIE ★★★★☆

PRZYDATNOŚĆ ★★★☆☆

[illegible] do testów dziękujemy firmie [illegible] Szczecińskiego, ul. Pilsudskiego [illegible] tel [illegible]

Joypad
PSX 1 JOYPAD

Joypady do PlayStation można w zasadzie podzielić na dwie grupy Do pierwszej zaliczyłbym bardziej rozbudowane konstrukcje wyposażone w gałki analogowe funkcję wibracji i inne bajery począwszy od Dual Shocka firmy SONY po obraz to bardziej wymyślne kontrolery innych firm, których nie brakuje w chwili obecnej na rynku. Do drugiej grupy joypadów należą bardziej ekonomiczne urządzenia, które swoim kształtem przypominają najczęściej standardowy joypad do konsoli PlayStation Aby jednak mogły one konkurować z produktem firmy SONY, powinny być od niego przede wszystkim znacznie tańsze I właśnie do tej grupy kontrolerów zalicza się testowany właśnie PSX 1 JOYPAD firmy GAMESTER



Swoim kształtem joypad ten jest bardzo zbliżony do standardowego pada firmy SONY Podobnie jak w pozostałych produktach firmy GAMESTER, oryginalny krzyżak został tutaj zastąpiony kołem co generalnie jest bardziej wygodnym rozwiązaniem, szczególnie przy długich rozgrywkach Pozostałe przyciski ułożone są niemalże identycznie jak w standardowym padzie, z tą tylko różnicą, że wykonane są z trochę gorszego materiału Nie jest jednak aż tak tragicznie, jak w wielu innych, często nawet znacznie droższych konstrukcjach, i na testowanym joypadzie grało mi się bardzo przyjemnie

Mimo tego, że cały joypad wykonany jest z gładkiego plastiku, nie ślizga się w rękach dzięki chropowatym wypełnieniom po jego wewnętrznej stronie Pad ten sprzedawany jest aż w pięciu kolorach – szarym, czarnym, czerwonym, niebieskim i przezroczystym W takich samych kolorach można zakupić dodatkowe karty pamięci tej firmy, dzięki czemu możliwa jest otrzymanie całkiem sympatycznie wyglądającego kompleciku

WERDYKT ★★★☆☆

Trudno jest mi tutaj napisać coś więcej gdyż w zasadzie każdy z nas wie, jak wygląda standardowy joypad do PSX, łatwo więc sobie wyobrazić ten kontroler Jego cena wynosi niecałe 50 zł co jest bardzo atrakcyjną ofertą szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że oryginalny joypad firmy SONY jest mniej więcej o 30 zł droższy Przy okazji zwracam uwagę na coraz szerzej rozpowszechniające się podróbki produktów firmy SONY które generalnie można rozpoznać po ich bardzo niskiej cenie i gorszym wykonaniu Pady te (podobnie jak i karty pamięci a nawet Dual Shocki) nie dają [illegible] jednak gwarancji bezawaryjnej pracy przez okres dłuższy niż pół roku, a i to w najlepszym wypadku

NORBY

Za udostępnienie [illegible] do testów dziękujemy firmie Marcia z Warszawy, ul. Namiestnikowska 7/9 lok. 2, tel. (0-22) 666-09-69

WYKONANIE ★★★☆☆

PRZYDATNOŚĆ ★★★☆☆

pistolet
PREDATOR 2

Opisywanie pistoletów do PlayStation przy dzisiejszej sytuacji w Kosowie to trochę drażliwy temat ale co zrobić kiedy firma LOGIC 3 wypuszcza w tym właśnie momencie na rynek dwie nowe kontrolery tego typu Na szczęście zabawki te nie mogą zrobić nikomu większej krzywdy, zobaczmy więc co potrafią i na jakim sprzęcie „pracować" mogą już dziś nasi przyszli komandosi i strzelcy wyborowi

PREDATOR 2 to nowa wersja jednego z pierwszych pistoletów do PlayStation a jednocześnie jest to jeszcze bardziej rozbudowany model pistoletu Judge Dredd Super, który testowaliśmy w PSX EXTREME #11-12 Stwierdziłem wtedy że jest to najlepszy pistolet do PlayStation na jakim przyszło mi kiedykolwiek grać Dziś to samo mogę powiedzieć o PREDATORZE 2, który ma dość, za posiada wszystkie zalety testowanego poprzednio modelu, to dopakowany jest jeszcze o opcję wibracji która to stała się od jakiegoś czasu standardowym „umieszczeniem" każdego lepszego kontrolera do PlayStation

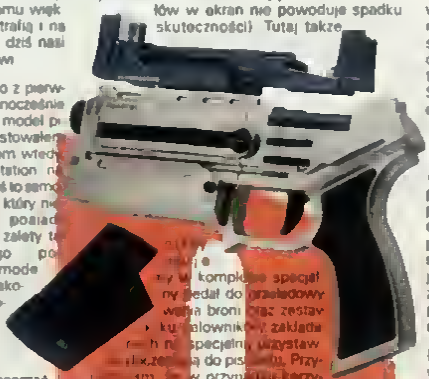
WYKONANIE ★★★★★

Być może nie wszyscy mieli okazję zapoznać się z mo-m poprzednim testem, więc przypomnę najważniejsze informacje Sprawa najważniejsza - jest to oczywiście pistolet dwusystemowy, który potrafi pracować zarówno jako pistolet standardowy jak i w pełni emulować tryb GunCon wprowadzony przez firmę NAMCO

PRZYDATNOŚĆ ★★★★☆

[illegible] pod tym [illegible] [illegible] czasem [illegible] tyle dobrze za za ok [illegible] pokaże się [illegible] tylko angielczyzna wersja POINT BLANK [illegible] znowu będzie można w coś postrzelać [illegible]

No dobrze, lecimy dalej z testem Podobnie jak Judge Dredd, nowy PREDATOR jest bardzo celny, a jest to przecież w zabawkach tego typu najważniejsze Pistolet ten działa idealnie z każdym telewizorem różne kąty oddawania strzałów w ekran nie powoduje spadku skuteczności) Tutaj także



[illegible] w komplecie specjalny pedał do przeładowywania broni oraz zestaw kalibrowników zakładki [illegible] specjalny, wzystaw [illegible] do pistoletu Przy[illegible] przypadku korzystania z GunCon [illegible] trzeba dodatkowo [illegible] specjalną przejściówkę Na [illegible] LOGIC 3 pomyślała i o tym - wraz z pistoletem otrzymujemy dodatkowy kabelek PSX AV ADAPTOR dzięki któremu na [illegible] będzie problemów z [illegible]

Sam kształt pistoletu także się nie zmienił dodano [illegible] dzięki czemu [illegible] dostosować ten model do własnych preferencji Do standardowych przełączników Auto-Fire i Auto-Reload dodano tryby ich regulacji (dwustopniowy Auto-Fire Hi i trójstopniowy Auto-Reload), a obok przełącznika GunCon On/Off pojawił się jeszcze Shock On/Off - do włączania i wyłączania opcji wibracji A wibracje te są znakomite przypominają pulsacje Dual Shocka (z odczuwalną częstotliwością drgań) i towarzyszą każdemu przyciśnięciu cyngla Notabene Mr Ściera narzekał troszeczkę na zbyt luźny spust w Judge Dredd Super, który to w PREDATORZE 2 pracuje idealnie Pozostałe przyciski są umieszczone identycznie, jak w poprzednim modelu Znakomitym pomysłem okazało się umieszczenie dwóch przycisków Reload po obu stronach lufy– każdy może korzystać z tego, który mu bardziej pasuje Pistolet ten, podobnie jak jego poprzednicy, może pracować tak z SONY PlayStation jak i z Segą Saturn a jego cena wynosi ok 220 zł Jest więc o ponad 100 zł tańszy od swego poprzednika, chociaż znacznie bardziej udoskonalony

WERDYKT ★★★★★

Podsumowując, PREDATOR 2 to najlepiej wyposażony, niezwykle celny i znakomicie wykonany pistolet, który można określić mianem najlepszej gwiezdy do konsoli PlayStation Zaimplementowana w tym modelu funkcja wibracji sprawuje się idealnie i chyba trudno już tersz będzie twórcom tego typu kontrolerów wymyślić coś nowego, jeszcze bardziej rewelacyjnego Teraz można się już jedynie bawić w projektowanie różnych kształtów i dodatków (np wprowadzanie celownika laserowego) [illegible] wyobraźnia ludzka nie zna granic i za [illegible] akcesoria tego typu zaskoczą nas

Za [illegible] do testów dziękujemy firmie [illegible] 74, tel. (0-601) 46-36-38

pistolet
PROTECTOR 2

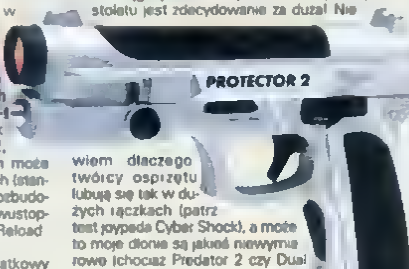
Drugi testowany w tym numerze pistolet firmy LOGIC 3 nie jest już tak rozbudowany jak jego poprzednik Można by go w zasadzie nazwać uboższą wersją Predatora 2, ale tak na dobrą sprawę niewiele ma z nim wspólnego, Podobieństwa widoczne są w zasadzie tylko w równie dokładnej celności i licznych funkcjach pistoletu Podobnie jak Predator 2, pracować on może w obu trybach (standard i GunCon) i tak jak on, posiada rozbudowaną paletę funkcji specjalnych, czyli dwustopniowy Auto-Fire i trójstopniowy Auto-Reload

WYKONANIE ★★★☆☆

Oczywiście o takich bajerach jak dodatkowy pedał do przeładowywania broni czy jakość celowniki można zapomnieć Jedynie opcja wibracji sprawuje się niemal identycznie, jak w Predatorze 2 Chociaż moim skromnym zdaniem [illegible] w tym modelu są trochę stłumione; prawdopodobnie dzieje się tak za sprawą innej konstrukcji i gabarytów testowanego gunsa Co by jednak nie mówić, PROTECTOR 2 podczas strzelania całkiem niźle wibruje - i to jest najważniejsze

PRZYDATNOŚĆ ★★★★☆

Teraz jednak będzie mowa o wadach a raczej niedociągnięciach Po pierwsze rączka pistoletu jest zdecydowanie za duża! Nie



wiem dlaczego twórcy osprzętu lubują się tak w dużych rączkach (patrz test joypada Cyber Shock), a może to moje dłonie są jakoś niewymiarowe (chociaż Predator 2 czy Dual Shock układają się w nich znakomicie) Natomiast po dłuższym pogrywaniu na PROTECTORZE 2 czułem wyraźne zmęczenie dłoni, co generalnie dobrze o nim nie świadczy Kolejny problem to przyciski specjalne Biakowało mi bardzo klawisz Reload po prawej stronie lufy (lubię trzymać giwerki oburącz, a tutaj palce drugiej ręki po prostu się „rudzą" podczas gry), dobrze chociaż, że dodatkowy klawisz do przeładowywania został sprytnie zamontowany na rączce (więc można było sobie z tym jakoś poradzić! Także cyngiel w tym modelu sprawuje się nienagannie a zatem generalnie nie jest najgorzej

WERDYKT ★★★★☆

Tak mi się zdaje że pistolet to nie jest zabawka dla małych dzieci, więc może te wielkie rączki zamontowano tutaj specjalnie...? W związku z tym dzieciaki grają do godz 19 00 w Crasha potem „Dobranocka" i do łóżka, a po wiadomościach przed telewizorem zasiada ojciec, chwyta PROTECTORA 2 w dłoń, odpala TIME CRISIS i zaczyna rzeźnię

Dzięki wywaleniu kilku bajerów pistolet ten jest tańszy od rozbudowanego Predatora 2 (kosztuje ok 180 zł), co być może dla wielu osób będzie czynnikiem decydującym o wyborze tegoż właśnie modelu Najważniejsze jednak, że PROTECTOR 2 to pistolet bardzo celny, korzystający z najnowszych technologii (dwa tryby pracy, wibracje), który powinien zaspokoić potrzeby każdego dorosłego Grazda (pod warunkiem, że ma większe łapska od moich !)

NORBY

Za udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie Kolber z Wrocławia ul Pilsudskiego 74 tel (0-501) 46-36-38 lub (0-71) 34 370 31 do 38 w 188